45 IUL-AUG 2003
116 PAGINI
58.000 LEI

"Computerele sunt ca Dumnezeul din Vechiul Testament: o mulțime de reguli, nici un pic de milă" - Joseph Campbell

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

UMFLĂ POTUL!
FUJIFILM
3 CAMERE FOTO DIGITALE
FinePix A202

CALIGRAFIE DIGITALĂ
CURSA PAGINILOR PE MINUT

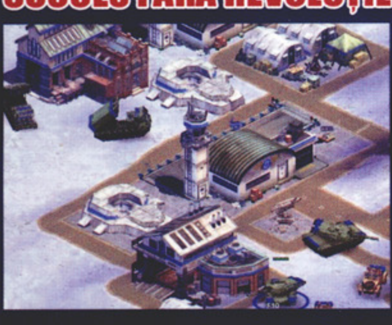


WINDOWS LONGHORN
MICROSOFT NE PUNE COARNE

SOFTIMAGE|XSI
UN "GREU" AL GRAFICII 3D



RISE OF NATIONS
SUCCES FĂRĂ REVOLUȚIE



FSB800: 12 PLĂCI DE BAZĂ PENTRU NOILE PROCESOARE INTEL



ALTEC LANSING
Just listen to this!
Altec Lansing 251
60 Waţi Putere RMS (4x7 W/Satelit faţă; 7 W/Centru; 25 W/Subwoofer)
90 Waţi Putere Maximă
2 moduri de audiţie (Surround 5.1; 2/4 Canale)
Controller incorporat (funcţii: volum master, bass, treble, mod audiţie)
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Jack pentru căşti
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 321
32 Waţi Putere RMS (2x7.5 W/Satelit; 17 W/Subwoofer)
65 Waţi Putere Maximă
Subwoofer din lemn cu un difuzor (6.5")
Jack pentru căşti
Controller incorporat (funcţii: volum, bass, treble)
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 221
20 Waţi Putere RMS (2x5 W/Satelit; 10 W/Subwoofer)
50 Waţi Putere Maximă
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (4")
Jack pentru căşti
Controller incorporat (funcţii: volum, bass, treble)
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 220
10 Waţi Putere RMS (2x5 W/Satelit)
20 Waţi Putere Maximă
Controller de volum incorporat
Difuzor de 3" in fiecare satelit
Jack pentru căşti
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS200
3 Waţi Putere RMS (2x1.5 W/Satelit)
6 Waţi Putere Maximă
Controller de volum incorporat
Difuzor de 3" in fiecare satelit
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS500
17 Waţi Putere RMS (2x2.2 W/Satelit faţă; 2x3 W/Satelit spate; 6.1 W/Subwoofer)
60 Waţi Putere Maximă
2 moduri de audiţie (Gaming 4 canale, Stereo)
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS300
16 Waţi Putere RMS (2x2.8 W/Satelit; 10.75 W/Subwoofer)
35 Waţi Putere Maximă
Difuzor de 3" in fiecare satelit
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Controller incorporat (funcţii: on/off, volum)
Sateliţi ecranaţi magnetic
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro

Țara noastră hackeri are

Un grup de "cyber-teroriști" români a șantajat la sfârșitul lunii trecute mai multe companii americane, somându-le să plătească 50.000$ fiecare, în caz contrar hackerii urmând să facă publice informațiile comerciale confidențiale pe care le obținuseră ilicit de la respectivele firme. Unele dintre companii au alertat FBI-ul, care a venit tăvălug în România și, împreună cu o unitate specială de investigații, i-a depistat pe vinovați tocmai la Sibiu. Unde i-au și arestat în timp ce încercau să scoată de la un bancomat o parte din primii bani trimiși.

Evenimentul a avut oarecare răsunet în afară, fiind tratat în mai multe ziare de renume. Sunday Herald, de exemplu, portretiza grupul ca fiind format din șomeri, un manager de Internet Cafe și indivizi care nu terminaseră nici măcar liceul, un soi de "gașca lui Robin Hood" locală.

Dincolo de o sucită mândrie națională care ne-ar putea face să exclamăm "Ha! Needucații noștri sunt mai abili ca experții voștri în securitate", nu putem decât să ne gândim la efectul pe care aceste acțiuni îl au asupra imaginii noastre externe. Mai ales în condițiile în care presa și oficialitățile de afară s-au grăbit să califice acțiunile hackerilor ca "cyber-terorism".

Deși s-au deplasat până aici pentru a-i pedepsi pe "răufăcători", reprezentanții brațului legii din S.U.A. au rămas siderați când o bună parte din ei au fost eliberați pe cauțiune. Nu știau că în România cadrul legal este mai șubred decât o scândură putredă. Circumstanțe atenuante se pot găsi, oricum, cu siguranță. Consecințele unor astfel de acte sunt cele ce contează. Pentru că pe noi nu ne deranjează de fapt că o duzină de companii americane sunt șantajate, că se fură numere de cărți de credit, că au loc atacuri de tip Denial of Service pe serverele Undernet, ș.a.m.d. Ne deranjează că nu putem să mai facem cumpărături de pe Internet, pentru că nu se riscă nimeni să mai trimită produse în România, sau că nu putem ridica marfă din Vamă pentru că nu ne cred autoritățile că nu facem carding. Consecințele contează dar, pentru a elimina consecințele, trebuie mai întâi eliminate cauzele. Și asta e mai greu de făcut, nu?

P.S. Numărul de față este un număr "dublu", pentru lunile iulie-august, astfel că ne vom revedea în septembrie după o, sperăm noi, binemeritată vacanță.

Echipa XtremPC



IULIE

AUGUST



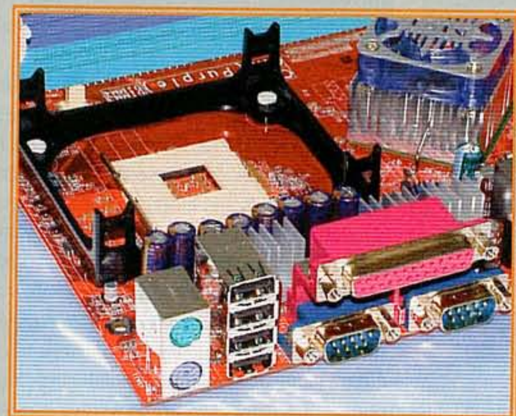
036 CALIGRAFIE DIGITALA

Cursa paginilor pe minut



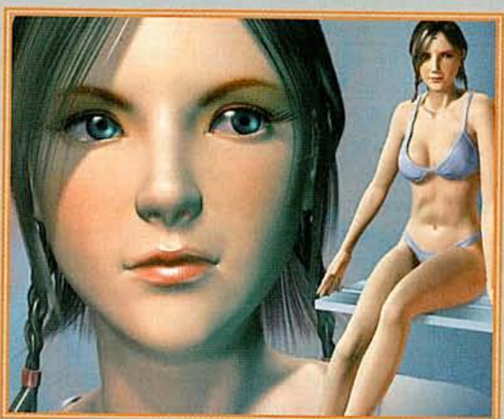
024 QUADRO

Nvidia nu se joacă



026 STANDARDUL FSB800

Noul orizont pentru P4



072 SOFTIMAGE|XSI

Un campion la "categoria grea" a graficii 3D



102 RISE OF NATIONS

Parcurgeţi 6000 de ani de istorie într-o singură zi alături de naţiunea favorită



Echipa
Adrian Dorobăţ redactor şef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuţ Popa redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacţia
Adresă: Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor naţional

IT express



Adrian Dorobăț

Internetul - Viitor sumbru sau luminos?

O perspectivă a următoarelor decenii de comunicații online

Am citit recent pe Internet un zvon alarmist conform căruia adresele IP se vor termina în unul, maxim doi ani. Ce ne vom face atunci, se întreabă poporul? Mai ales că Statele Unite par să ia partea leului, lăsând China, India, Japonia și alte țări cu o industrie IT în dezvoltare cu o porție minusculă de adrese care s-ar putea să nu le fie suficiente atunci când vor ajunge S.U.A. din urmă.

Ei bine, toate aceste zvonuri au fost infirmate de oficiali APNIC (Asia Pacific Network Information Center) care au declarat că anual sunt "luate în proprietate" cinci blocuri de adrese care conțin fiecare 16 milioane de IP-uri. În momentul de față mai sunt disponibile 100 de blocuri, ceea ce înseamnă că nu ar trebui să ne temem că Internetul va rămâne fără IP-uri decât peste 20 de ani. În plus, IP-urile sunt distribuite pe măsură ce există cerere; nu există blocuri alocate pentru o anumită regiune sau națiune. Primul venit este primul servit, după cum spune proverbul.

Ce se ascunde în spatele acestor zvonuri, s-ar putea să vă întrebați, în momentul în care veți afla că sunt nefondate. Pentru că o motivație pentru apariția lor trebuie să existe, în afară de simpla necunoaștere a faptelor. Un motiv ar putea fi dorința unor companii de a promova agresiv standardul IPv6, care oferă un spațiu de adresare mult mai larg, dar care totodată necesită echipamente de comunicații mult mai scumpe. O privire aruncată pe lista celor mai importanți membri din IPv6 Forum îi plasează pe aceștia în Korea, China și Japonia, țări care, conform zvonurilor, sunt cele amenințate de "penuria" de adrese IPv4. Iar dacă ne uităm cum majoritatea producătorilor de echipamente IPv6 provin tot din aceste regiuni, ar trebui să vedem apariția periodică a unor astfel de zvonuri într-o nouă lumină.

Un alt subiect despre care zburdă libere zvonurile este DNS-ul (sau Domain Name Server, protocolul care leagă un nume ca www.xtrempc.ro de un IP). Aparent, ICANN (corpul director al Internetului) se teme să lanseze noi domenii pentru că această acțiune ar putea afecta structura DNS. Din moment ce ICANN a decis să restrângă artificial gama de domenii disponibile, o companie îndrăzneață numită New.NET a decis să ofere domenii ca .shop, .sport sau .travel în afara rețelei DNS principale, setându-și un mini-DNS "în afara" Internetului așa cum îl știm noi. Această concurență neașteptată a făcut ca ICANN să fie sursa unor zvonuri panicarde, cum că această mișcare ar putea afecta structura Internetului și ar avea drept consecință scindarea și prăbușirea sistemului DNS.

Aceste zvonuri au fost infirmate categoric într-un interviu acordat The Register de către doctorul Paul Mockapetris, creatorul DNS-ului și unul din fondatorii Internetului așa cum îl știm. El a afirmat că DNS-ul a fost gândit să fie foarte flexibil și adesea funcționează și când este configurat prost. În plus, el a calificat pretențiile ICANN ca monopoliste și i-a acuzat voalat că tergiversează lansarea DNSSec, următoarea versiune de DNS, ce ar oferi mai multă securitate și flexibilitate".

"Plăcinta" adreselor de Internet este una foarte apetisantă, iar cine are bucățile cele mai mari are cel mai mult de câștigat. Mai ales că în mai puțin de 5 ani, conform declarațiilor doctorului Mockapetris, vom avea peste 10 miliarde de adrese DNS, din care unele nici nu vor fi calculatoare, ci telefoane mobile, frigidere, cuptoare cu microunde și multe alte dispozitive conexe IT.

Fotografia Digitală

UltraPRO Computers

UMAX®

2 Megapixeli | Mp3 Player

Astra Pix 540



Senzor: CMOS 2 Mpixeli
Rezoluţie: 1600x1200
Zoom: 12X
Distanţa focală: f2.8, 9.2 mm
Memorie internă: 7 MB Flash
Soclu memorie externă: Compact Flash
Display: LCD 1.6" TFT,
Interfaţă: USB

2 Megapixeli

Astra Pix 530



Senzor: CMOS 2.1 Mpixeli
Rezoluţie: 1600x1200
Zoom: 4X
Distanţa focală: f2.8, 8.47 mm
Memorie interna: 8 MB Flash
Soclu memorie externă: SD Card
Display: LCD 1.5" TFT,
Interfaţă: USB

1.3 MegaPixeli | Mp3 Player

Astra Pix 490



Senzor: CMOS 1.3Mpixeli
Rezoluţie: 1280x1024
Zoom: 12X
Distanţa focală: f3.2, 9.2 mm
Memorie internă: 7 MB Flash
Soclu memorie externă: Compact Flash
Display: LCD 1.6" TFT,
Interfaţă: USB

1.3 MegaPixeli

Astra Pix 470



Senzor: CMOS 1.3 Mpixeli
Rezoluţie: 1280x1024
Distanţa focală: f2.8, 10.8 mm
Memorie internă: 8 MB Flash
Soclu memorie externă: SD Card
Display LCD 1.5" TFT,
Interfaţă: USB

Magazin UltraPRO · *Service Center* · *Distributie zonala*

Magazin on-line: www.ultrapro.ro

BUCURESTI Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 117, Tel.: 021-222.20.36; B-dul Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; B-dul Stirbei Voda nr. 162, Tel.: 021-212.65.02; B-dul Corneliu Coposu nr. 3-5, bl. 101, Tel.: 021-326.73.63; Calea Dorobantilor nr. 116-122, bl. 6, Tel.: 021-231.86.33; Str. George Enescu nr. 36-42 (P-ta Lahovari), Tel.: 021-210.07.98, 021-211.70.90 ; Calea Mosilor nr. 292, bl. 38, Tel.:021-211.17.66; Sos Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12; B-dul Al.Obregia nr18 Tel.: 021-460.31.13; BRASOV B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; B-dul Republicii nr. 15, Tel.: 0268-41.04.20; CONSTANTA B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. AR1, Tel.: 0241-61.50.00; Str. Stefan cel Mare nr. 67, Tel.: 0241-52.20.30; B-dul Tomis nr. 97,Tel.: 0241-55.26.37; CRAIOVA Calea Bucuresti, bl. 21b, Tel: 0251-310058, 0251-406797; IASI Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-26.63.43; Sos Pacurari nr. 15-17, bl.538, Tel.: 0232-27.11.51, 0232-27.10.15; PITESTI B-dul Republicii, Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-22.37.28; TIMISOARA Piata Marasti nr. 1-2, Tel.:0256-43.05.99; BUZAU B-dul Unirii bloc PTTR, Tel.: 0238-72.20.74; BACAUStr.Marasesti nr. 151, Tel.:0234.20.60.71

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus


HACKING THE MATRIX

CONTRAEDITORIAL: CITITORII AU CUVANTUL

În lumina micilor schimbări de conţinut şi de design pe care le-am implementat în numărul trecut al revistei, XtremPC a primit un vot favorabil din partea publicului. Majoritatea scrisorilor pe care le-am primit pe adresa redacţiei au fost laudative, ca şi majoritatea reacţiilor de pe forum. Ne însuşim criticile atunci când sunt meritate ca şi laudele pe bună dreptate. Aşadar, vă prezentăm punctul de vedere al cititorului.

"DESPRE NOUL FORMAT, MATRIX SI VEDERE IN NEGRU"

De la: Alistair Craven (floriannl@fx.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Salut!

Îmi place noul concept al revistei, mai ales micile detalii pe care nu ştiu dacă toţi le-au observat.. headere, o orientare mai bună, parcă apropiată de revistele pentru femei (nu că aş citi, dar am văzut mai demult o copertă, pe care scria mare ceva de genul "Acum mai uşor de citit" referindu-se la margini colorate probabil şi săgeţi direcţionale..). În fine, mie mi-a plăcut revista şi înainte, acum îmi place şi mai mult. E o schimbare în bine :). Mă uimeşte că nu am fost singurul care a observat că de un număr încoace şi cotorul e imprimat!!

Reclame sunt cam multe, dar cum aţi zis şi voi "a fost şi mai rău" şi unele chiar sunt hilare. Să deschidem la pagina 15 la MAXview ... scrie "prospeţimea culorilor digitale" ... am facut poze mai pline de culoare cu un aparat Smena cu film color acum 10 ani... nici în ACDSee dacă te joci cu gamma correction nu îţi iese o poză cu o coloristică atât de .. "nereuşită", să-i zic blând. Vreau să-mi schimb monitorul, dar dacă aşa e în realitate, nu o să-mi iau MAXview!

Rubrici .. nu ştiu dacă vă interesează, dar prima pe care o citesc e BlackView. E cam stupidă, dar într-un mod amuzant. Să rămână :) Apoi editorialul şi Tehnotrend pentru că e scurt... ce îmi place cel mai mult - testele de echipamente, mai puţin plăci (de bază, video) & procesoare (asta nu mă atrage; recunosc nu prea mă pricep, dar nici prea multă lumină nu aduc asupra mea). De exemplu mi-au plăcut testele de monitoare, camere digitale, dispozitive de stocare tip memory stick ... Şi rubrica unde sunt prezentate produse noi (iarăşi exceptând plăcile, hardurile şi procesoarele), mai ales că sunt trecute şi preţurile. Acum că aţi introdus şi teste de programe .. e super. Aş vrea cât mai multe. Şi adrese de site-uri interesante ...

Era să uit pentru ce v-am scris ... (presupun) că aveţi dreptate în ceea ce priveşte verosimilitatea filmului Matrix când vine vorba de hacking. Dar în multe alte părţi o dă serios în bară (de ce să nu discutăm şi din astea, mi-ar plăcea să fie cât mai variat conţinutul revistei... după paginile cu plăci, harduri&procesoare ai nevoie de amuzament; sau ceva captivant oricum...). Acum 4 ani, după ce am văzut pe primul, mi-a părut rău că am bătut drumul până la Glendale, am stat cu gâtul contorsionat în primul rând şi am dat banii pe bilet.. după un timp, mi s-a părut bun, interesant. Problema efectelor speciale nu se pune, pentru asta m-am şi dus să-l văd ... Al doilea... nu pot să zic acelaşi lucru. La poveste nu aduce nimic nou, diferit; efectele sunt uşor îmbunătăţite, dar nu revoluţionare (cum au fost cele din primul). Nu văd rostul orgiei de negri de la început, atenţia asupra grotei zisă "Zion", bătaia cu cei 1000 de agenţi Smith (asta e prea nelalocul ei) pe care în final vede că nu-i doveděşte şi zboară ... chiar, agenţii ăştia sunt un fel de antivirus; în primul făceau o chestie logică: puteau intra în corpul oricărei entităţi din Matrix dar dacă mureau, reveneau la "bază", de unde puteau să o ia de la capăt. În filmul ăsta nou, Smith cred că e rebel .. deci teoretic nu mai are acea "bază". Asta înseamnă că dacă ar muri, ar dispărea definitiv .. cel puţin o clonă. Dar de ce Neo care este Superman nu reuşeşte să distrugă toate clonele ?!

.. Altă scenă .. bătaia cu chinezul. Chiar trebuia? Cea mai enervantă - discuţia cu demiurgul sau creatorul Matrixului sau ce era moşul respectiv... asta e una din problema filmelor hollywoodiene .. când o dau pe filosofie, o dau în bară.

- câte un plus pentru franţuz, stafii şi scena în care Neo îi face inima lui Trinity să bată la loc. Cred că v-am plictisit destul. Ideea este că îmi place revista. Şi nu renunţaţi la Black View.

XtremPC: **Nu ne dăm seama dacă ne critici sau ne lauzi. Faptul că am încercat să mărim lizibilitatea nu înseamnă că ne transformăm în revistă pentru femei, chiar dacă în urma discuţiilor aprinse de acum câteva numere, ne-am dori ca numărul de cititori de sex feminin să crească. De reclame nu este cazul să râzi, pentru că de multe ori tipografia are prostul obicei de a măcelări culorile în paginile tipărite, ceea ce face ca ele să nu mai corespundă cu modul în care arătau pe calculator. Încă o problemă pe care încercăm să o rezolvăm. În ceea ce priveşte discuţiile despre filme, nu prea văd cum**

În fine, mie mi-a plăcut revista şi înainte, acum îmi place şi mai mult. Este o schimbare în bine :). Mă uimeşte că nu am fost singurul care a observat că de un număr încoace şi cotorul e imprimat!!

INTRA IN CONTACT!

ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

TELEFON:
021-231.28.66

FAX:
021-231.28.66

le putem acoperi în revistă în momentul în care își pierd legătura cu domeniul IT. Dacă doriți discuții despre filme, le putem avea foarte bine pe forumul revistei. Tot de pe forum s-au auzit voci care sugerau o continuare pentru articolul cu greșelile din filme, legate de calculatoare. Un astfel de articol nu ar fi justificat pentru că s-ar reduce mai mult la discuții despre filme în general și faptul că nu există o revistă dedicată acestui lucru nu este un argument ca astfel de articole să apară constant în XtremPC. Ca o paranteză necesară, nouă ne-a plăcut Matrix Reloaded, chiar mai mult decât primul, atât ca efecte speciale, cât și ca poveste, filozofie și filmări. Nod în papură se poate găsi pentru orice film, și dacă este să îl luăm la bani mărunți, primul Matrix a avut mai multe greșeli decât al doilea, și totuși a fost mai apreciat de critici. O să păstrăm și Black View, fi liniștit pentru că place multora, așa "stupid" cum zici tu că este.

››› Laude... ›››

De la: Alex Maruța (alex.maruta@hollatech.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Salut XtremPC!
Vreau să vă anunț că acest număr 44 din punctul meu de vedere este absolut extraordinar! Este poate cel mai bun număr scos! Am vrut să vă anunț acest lucru personal! Faceți o treabă grozavă ! Keep up the good work! Încă o dată felicitări!

››› ... Si critici ›››

De la: Marius Stuparu
Pentru: Puskin 18 București 1

Aș vrea să ridic problema lipsei diacriticelor din unele titluri. Dacă doriți neapărat un anumit font pentru titlu, puteți măcar să îl modificați (cu Corel Draw ați încercat). Suntem totuși români și avem propriul set de caractere, pe care îl învățăm din clasa I și pe care suntem obligați (vrem-nu vrem) să îl reînvățăm cu modificări atunci când începem să lucrăm la calculator. De ce nu am învăța calculatorul "să citească" și "să scrie" ca noi?

XtremPC: Practic, suntem de acord cu tine și vom încerca să facem în așa fel încât diacriticele să nu mai lipsească din titluri. Gândește-te însă că trăim într-o epocă a Internetului și comunicării online, în care trebuie să existe o standardizare pentru care diacriticele nu sunt altceva decât un băț în roate suplimentar. Neoficial, nu suntem de acord cu "sunt" și "î" din "a", și nici cu tendințele de românizare a limbajului inițiate de domnul Pruteanu. Oficial, atâta timp cât sunt o normă acceptată, le vom folosi și noi.

››› Dreptul la replica ›››

De la: Brândușa Vasile (evanstar_light@yahoo.com)
Pentru: redacția@xtrempc.ro

Și iată cum, fără voie, mă aflu în postură de a apela la dreptul la replică. În numărul de iunie al revistei persoana mea a fost subiectul unei neînțelegeri. Cred că este cazul să fac lumină (dacă nu este evident) asupra faptului că sunt de sex feminin și nu "aduc vag a fată". Acum că acest aspect... deosebit de important.... a fost elucidat, iată părerea mea cu privire la modul în care această problemă a raportului masculin/feminin ar trebui privită. În rândul artiștilor 3D ponderea crescută a bărbaților este ceva evident. Aceasta nu înseamnă însă că noi, fetele, nu suntem interesate. Aici pot da ca exemplu cazul meu. Până să nu intervină concursul Poser 5, nici prin gând nu mi-a trecut să trimit vreo lucrare. Ceea ce m-a atras a fost tema concursului, mai ales că între timp văzusem filmele și, de ce să nu recunosc, chiar am devenit o împătimită a genului fantasy. La momentul când a fost propus concursul nu făcusem încă nici măcar o încercare de a renderiza ceva. Utilizez 3DS Max-ul din 2001, dar pentru export ca VRML. Concursul a fost o provocare la care nu m-am putut abține să nu răspund. M-am înarmat cu tutoriale de pe www.tutorialhunt.com și mi-am făcut primele schițe. Lucrarea drept să spun e una stângace. Cu excepția detaliilor și acurateții modelului... în rest nu strălucește tehnic. Faptul că a fost publicată m-a făcut să perseverez. Desigur, am mai trimis lucrări și pentru numărul de iunie dar, așa cum se mai întâmplă, nu au fost publicate. Nu-i nici o supărare. Vor mai fi și alte ocazii. Pentru aceia care doresc să vadă lucrările mele, iată adresa http://www.renderosity.com/gallery.ez?ByArtist=Yes&Artist=amadreea.

Și încă ceva... artistul român 3D, așa cum se exprima cineva ... există! Sunt mulți români, băieți și fete care expun în cadrul galeriilor Renderosity. Dar nu sunt cunoscuți publicului deoarece, ca în majoritatea cazurilor, noi românii trebuie să ne afirmăm pe căi ocolite. Pe când XtremPC online gallery? Cred că ar fi utilă o asemenea galerie, mai ales că revista este singura care se ocupă de acest domeniu în dezvoltare. Sau poate un supliment al revistei dedicat exclusiv modelării, cu tutoriale și altele. Oricum, felicitări redacției XtremPC pentru conținut și prezentare grafică (și o notă nu tocmai bună pentru respectarea datei de apariție...).

XtremPC: Dreptul la replică este drept la replică. Să răspundă cititorii.

Cu ochii pe forum!

Max Inc

Se pare că cea mai mare critică pentru numărul 44 este nesiguranța apariției la data mult așteptată. Nu că ar fi prima dată, dar cred ca ar fi fost mai frumos ca XPC să aibă o dată fixă de apariție ca și celelalte reviste de IT și nu numai. He-he, poate de asta este așa specială și țin așa mult la ea... pentru că nu știi niciodată ce îți aduce și când...

MSORIN

Putem negocia în vreun fel o micșorare a prețului revistei, asta ca să compensăm mita în bere și țigări pe care i-am dat-o vânzătorului de la chioșc ca să-mi țină revista (primește doar 3 exemplare!!!). A fost necesară intervenția deoarece de vreo săptămână îl tot enervez cu întrebări de genul: N-a aparut încă? Dacă vine, îmi ții una?...

XtremPC

Facem tot posibilul să ajungem la o dată fixă de apariție.

MaxKool99

Allright, am luat revista, e super. Black View-ul e mortal ca de obicei. Un reportaj excelent despre HalfLife2, BTW e și un filmuleț despre HL2 pe CD (asta pentru cei care tot cereau asta), și multe chestii mișto.
Aș avea și o întrebare (doar una deocamdată, restul după ce o citesc mai bine), de ce ați schimbat sistemul de notare la Hardware, Produse diverse, Laborator, pe sistemul cu steluțe? Mie mi se pare o mișcare mai proastă.

XtremPC

Așteptăm și alte păreri în privința sistemului de notare cu steluțe.

AngeloML

Super revista. Parcă după toate criticile (constructive) de pe forum a început să arate mai bine. Designul este mai bun. Nu știu de ce, dar am impresia că s-a lucrat mai mult la revistă (vezi și data apariției). Am fost surprins plăcut să văd că a apărut în sfârșit astăzi.
Parcă aspectul revistei este de revistă din străinătate (cuprinsul cu layout-ul paginilor). Și părerea fiecărui autor. Îmi place mult rubrica hobby și secțiunea dedicată E3. Pe CD am văzut că v-ați concentrat pe multe programe freeware. Foarte bine. CD-ul mi se pare cel mai bun din ultimul timp. Se pare că ar trebui să fiți criticați mai des. Glumesc, desigur.

XtremPC

Nu de la critică ni se trag îmbunătățirile, deși după cum puteți vedea, părerile cititorilor nu sunt trecute cu vederea.

Bossman

Momentan (până găsesc alte greșeli) am o singură întrebare: ce caută ATi Radeon 9200-le la Generația DX9? R9200 este DX 8.1 compliant... deci?

XtremPC

Inițial a fost inclus de dragul comparației, mai apoi s-a strecurat și în generația DX9. Bilă albă pentru tine că ai observat, bilă neagră pentru noi că am greșit.

Keos

Un număr foarte reușit. Totuși, de ce s-a întârziat atât cu el? Oricum, I love it! V-am văzut în sfârșit redacția (prin poza respectivă ați demonstrat clar că nu sunteți misogini (cele 2 tipe, apropo, cine sunt și cât le-ați plătit ca să facă poza).

XtremPC

Uită-te la căsuța redacțională și vei găsi răspunsul.

AMD K9

VIITORUL PROCESOR AMD

Imediat după lansarea unei generaţii de procesoare, este normal să ne îndreptăm atenţia spre viitor. La ce performanţe să ne aşteptăm de la următorul procesor AMD?

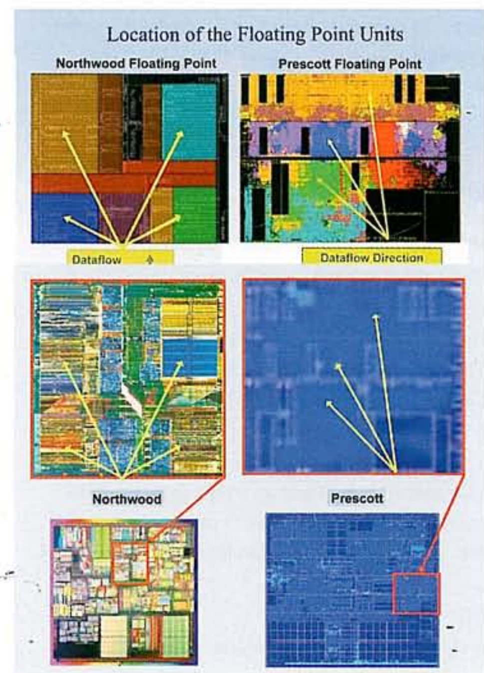
Este prematur să ştim cu exactitate ce specificaţii tehnice va avea procesorul AMD K9, dar putem face o analiză preliminară pe baza datelor care au fost vehiculate până acum pe Internet. Lucrul la AMD K9 a început în iunie 2002 moment în care K8 încă nu era disponibil. Lumea IT a fost surprinsă când AMD a publicat în vara trecută o listă lungă de angajări de ingineri pentru dezvoltarea arhitecturii K9. Încă nu ştim de la ce frecvenţă va fi lansat K9 dar putem anticipa 5-6Ghz. Este mai mult ca sigur că va avea integrat un controller DDR II şi funcţia "speculative branching" (până la 8 unităţi). Această funcţie intuieşte instrucţiunile viitoare, realizând o execuţie mult mai rapidă. Dacă previziunea se dovedeşte eronată, K9 va efectua un proces de rollback (similar funcţiei din bazele de date) cu ajutorul unei unităţi de memorie cache dedicată. Pentru împachetarea procesorului K9 este posibilă folosirea metodei Peltier, patentată de AMD cu mult timp în urmă. Procesorul va dispune de o serie de buffere (gen L0 cache) iar un exemplu în acest sens ar fi memoria tampon de 4Kb care va preceda şi urma FPU pentru a oferi o continuitate operaţiilor SSE2 şi 3DNow. Vor exista 3 unităţi FPU (Floating Point Unit), 3 unităţi SSE (Single SIMD Extensions) şi 2 ALU (Arithmetic Logic Unit). Cache L3 va fi situat pe cristal şi va utiliza 1T-SRAM. Tehnologia Hyper Transport II va oferi un transfer de până la 25Gb/s în configuraţiile 16x16. Nu ştim câte din aceste previziuni se vor materializa sau care va fi răspunsul Intel, dar este cert că prin K9, AMD va face un pas important în evoluţia procesoarelor.

Intel Prescott

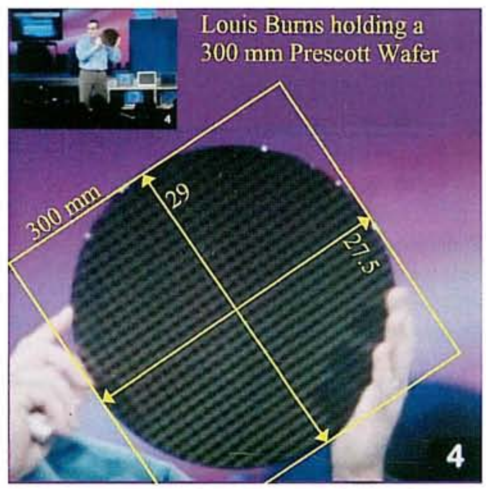
LA DOAR 90 DE NANOMETRI

La sfârşitul acestui an va fi lansat primul procesor ce va beneficia de avantajele nanotehnologiei.

Prescott este numele de cod al viitoarei generaţii de procesoare IA-32 de la Intel. Caracteristicile tehnologiei hyper-pipeline din Pentium 4 vor fi îmbunătăţite pentru a permite atingerea unei frecvenţe de rulare între 3.2GHz şi 5GHz.



Deoarece este realizat în tehnologia de 90nm, Intel a dotat procesorul Prescott cu mai multă memorie cache: L2 de 1024KB (faţă de 512KB pentru Northwood) şi L1 de 16KB (comparativ cu 8KB în procesoarele Pentium 4). Din primele estimări neoficiale pastila va avea o arie de 109mm pătraţi. Timpul dintre primirea datelor şi transmiterea lor este de doar 7 picosecunde în timp ce Northwood avea o întârziere de 22 picosecunde. Intel a anunţat la IDF 2003 (Intel Developers Forum) că şi celelalte tehnologii folosite de Pentium 4 vor fi îmbunătăţite fără a face vreo referire la modul în care vor fi făcute. În cadrul aceluiaşi eveniment am aflat că Prescott va conţine 13 instrucţiuni noi denumite PNI (Prescott New Instructions). În 2004 va fi lansat urmaşul lui Prescott ce poartă numele de cod Tejas şi va lucra la un FSB de 1200MHz.



Detalii tehnice

	Northwood	Prescott	Pentium ?
Data	32 biţi	32 biţi	64 biţi
Adresă virtuală	32 biţi	32 biţi	48 biţi
Regiştrii	8	8	16
Procesoare logice	1 sau 2	2	4
Frecvenţa de start estimată	3.2GHz	3.4GHz	4.0GHz?
Chipset-uri suportate	Canterwood	Canterwood Canterwood ES	Copper River Copper River
ALU maxim operaţii/ciclu	32 biţi	32 biţi	64 biţi
L1 Cache	8KB	16KB	32KB
L2 Cache	512KB	1024KB	1024KB

VIA Apollo KT600

SALT LA FSB400MHZ



Prin chipset-ul KT600, VIA încearcă să recucerească primul loc pe platforma Socket A.

După succesul chipset-ului nForce2 pe platforma AMD era evident că VIA, deținătoarea coroanei Socket A, trebuia să acționeze rapid. Anunțat cu puțin timp în urmă, VIA KT600 a fost lansat pe 13 mai 2003. Cea mai importantă noutate, din punct de vedere al utilizatorilor, este suportul pentru procesoarele AMD cu FSB 400. Înainte de lansare, specialiștii IT se așteptau la integrarea unei structuri de memorie dual channel pentru KT600 dar spre surprinderea tuturor VIA a ales să mențină vechea arhitectură din KT400A. Singura optimizare pentru memorie a fost realizată prin tehnologia FastStream64, în descrierea căreia VIA nu a putut rezista tentației de a scrie: „FastStream64 mărește performanța la un cost mai mic decât în cazul implementării dual channel". Prețul mic de fabricație rămâne, în opinia noastră, singurul argument care se poate aduce în favoarea arhitecturii single channel. KT600 lucrează cu un southbridge nou, VT8237, ce oferă în plus față de VT8235CE 8 porturi USB 2.0, Serial ATA și RAID. Aceste tehnologii nu constituie un pas făcut de KT600 deoarece și KT400A poate lucra cu southbridge-ul VT8237. O serie de site-uri au realizat teste comparative între KT600 și soluția nForce2 Ultra 400 de la NVIDIA. Din păcate rezultatele fiind contradictorii, ne abținem de la orice fel de comentariu legat de performanță până la testarea acestor soluții în laboratorul XtremPC. Dacă ținem cont de timpul mic avut la dispoziție pentru definitivarea chipset-ului KT600 ne punem următoarea întrebare: ne putem aștepta în curând la o versiune KT600A?

Detalii tehnice

	VIA Apollo KT600	VIA Apollo KT400A
Front Side Bus	266/333/400MHz	266/333MHz
Bus Memorie	266/333/400MHz	266/333/400MHz
AGP	AGP4X/8X	AGP4X/8X
Tip memorie	DDR266/333/400	DDR266/333/400
Memorie maximă	4.0GB	4.0GB
South Bridge	VT8237	VT8235CE
North/South Bridge Link	8X V-Link (533MB/secundă)	8X V-Link (533MB/secundă)
Audio integrat	VIA Vinyl Six-TRAC 6 canale audio, AC'97	VIA Vinyl Six-TRAC 6 canale audio, AC'97
Modem integrat	MC'97	MC'97
Network Controller	VIA MAC 10/100 Ethernet	VIA MAC 10/100 Ethernet
PCI	6	6
IDE	Dual Channel Serial ATA	Paralel ATA (până la 4 unități)
VIA RAID	RAID 0, RAID 1 și RAID 0+1. Suport pentru standardele SATA și ATA-133.	-
USB	8 porturi	6 porturi

Samsung SCH-X820

ALO, SUNA TELEVIZORUL!

Cât de util este un televizor mobil? Dar un televizor integrat într-un telefon mobil? Samsung își asumă riscul de a afla răspunsul la aceste întrebări.



După ce am asistat la lansarea telefoanelor mobile cu acces internet sau dotate cu cameră foto digitală, Samsung a prezentat pe data de 9 iunie telefonul mobil cu televizor color: SCH-X820. Până în acest moment, telefoanele ce ofereau opțiunea de vizionare TV obligau utilizatorul să plătească taxe suplimentare de abonament. Această problemă a dispărut, deoarece SCH-X820 recepționează canalele TV publice (din banda VHF/UHF) prin intermediul TV Tuner-ului încorporat, utilizatorul fiind scutit de plata unor taxe suplimentare pentru folosirea acestor servicii. SCH-X820 este dotat cu o antenă performantă care recepționează atât semnalul TV cât și semnalul telefonului mobil. Ecranul principal al TV mobilului are o rezoluție de 176x200 pixeli și poate fi setat pentru vizionarea canalelor TV pe orizontală sau pe verticală. SCH-X820 permite realizarea de captură în timpul vizionării canalelor TV iar imaginile astfel obținute pot fi folosite pe post de background. Pentru a ușura utilizarea sa, Samsung a prevăzut mobilul și cu un al doilea ecran color pe partea exterioară a clapetei. Din păcate, SCH-X820 este compatibil doar CDMA, prin urmare nu poate fi folosit în rețelele GSM din România. Putem spera la o variantă ulterioară de TV mobil destinată standardului GSM. Un reprezentant Samsung Electronics a declarat că în viitorul apropiat urmează lansarea unui telefon mobil dotat cu facilitatea de "music-on-demand".

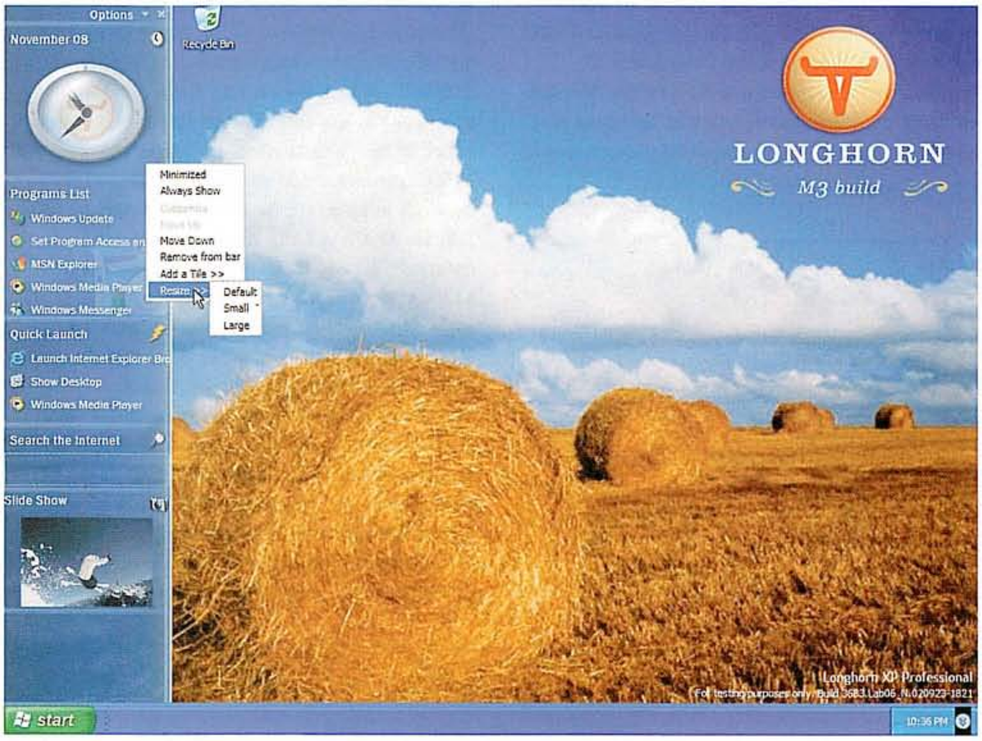
Detalii tehnice

	Samsung SCH-X820
Dimensiuni model standard	91.1x49.8x25.3mm
Dimensiuni model high-capacity	91.1x49.8x29.4mm
Greutate model standard	121g
Greutate model high-capacity	138g
LCD principal	262000 culori, 176x200 pixeli
LCD extern	256 culori, 96x64 pixeli
Baterie standard	780mA
Baterie high-capacity	1560mA
Durată funcționare model standard	115 minute
Durată funcționare high-capacity	235 minute
Standby model standard	65-190 ore
Standby high-capacity	135-385 ore

Windows Longhorn

WINDOWS CU COARNE LUNGI

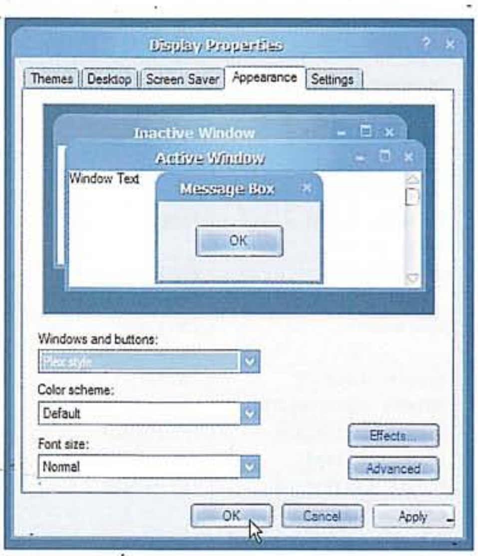
În 2005 forța acceleratoarelor grafice compatibile DirectX 9 va fi folosită pentru afișarea ferestrelor din sistemele de operare Microsoft.





➲ În meniul de start au mai apărut două noi opțiuni: My Contacts și My Hardware

Nu mai este un secret pentru nimeni că următorul sistem de operare de la Microsoft va fi lansat în 2005 și poartă numele de cod Longhorn. Primele versiuni de test au fost deja evaluate iar cea mai recentă dintre ele indică un stadiu avansat al proiectului. Deoarece Windows 2003 Server a fost lansat, putem să sperăm că atenția companiei Microsoft se va concentra asupra Longhorn.



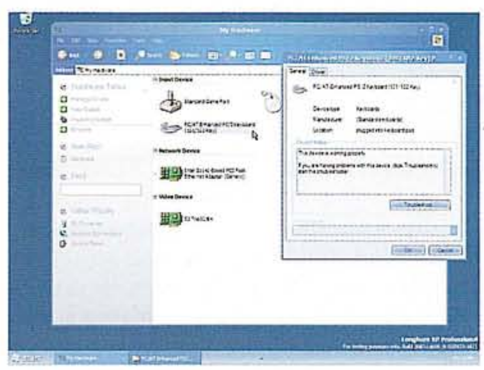
➲ O parte din temele disponibile sunt atractive

CE CALCULATOARE SĂ PREGĂTIM?

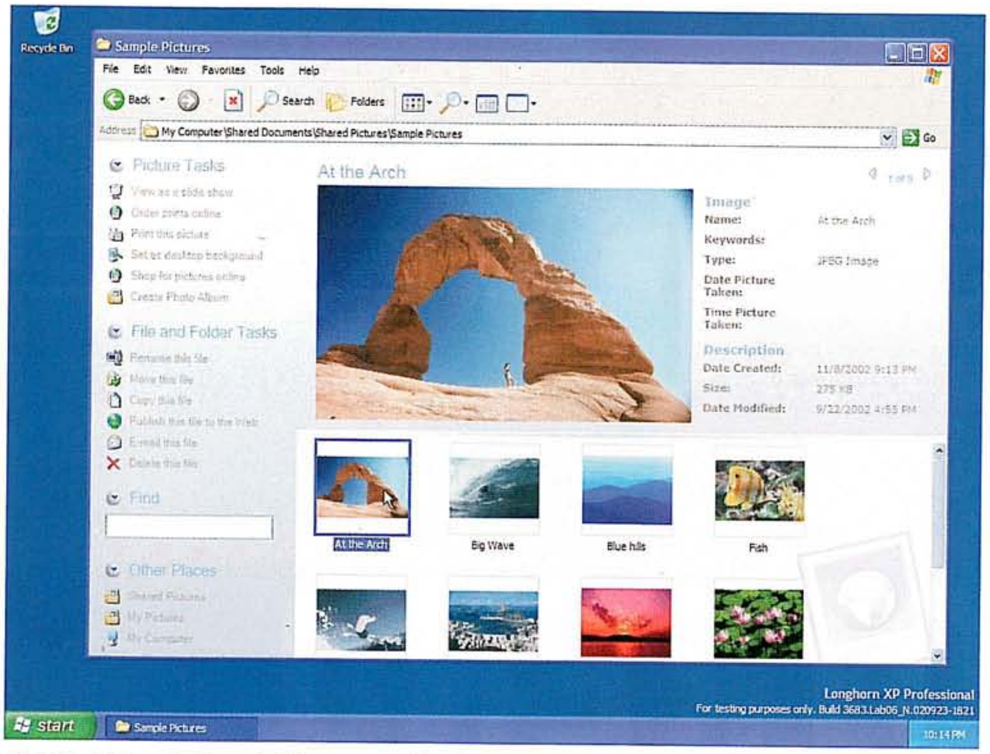
Cel mai surprinzător lucru pare a fi sistemul grafic minim necesar pentru a rula Longhorn: placă grafică compatibilă DirectX 9, Pixel Shader 2.0, 2x2 full scene antialiasing, bump și environment mapping cu iluminare, hardware Transform and Lighting, rezoluție minimă 1024x768 cu 32bpp, memorie video 64MB, AGP 8X sau PCI Express. Aceste cerințe destul de mari sunt determinate de faptul că Longhorn va fi, conform Microsoft, primul sistem de operare care folosește accelerarea 3D în desenarea ferestrelor (ce se vor comporta precum obictele 3D: vor putea fi rotite sau unduite). După ce a fost făcută această declarație, au fost voci care au amintit că Mac OS X 10.2 (Jaguar) folosește deja accelerarea 3D.

NOUTĂȚI DE STRUCTURĂ

Microsoft va lansa o dată cu Longhorn un nou sistem de fișiere ce va permite îmbunătățirea timpilor de căutare pe harddisk și în rețea. Numele de cod al acestui sistem de fișiere este Win FS (Windows Future Storage). Caracteristica sa principală (care se cunoaște în prezent) este metoda de stocare pe structura unei baze de date relaționale. Windows Future Storage va sta și la baza următoarei versiuni de Server SQL (Yukon). Managementul fișierelor va suferi și el schimbări radicale de concept: acestea vor fi împărțite în biblioteci. În ajutorul realizării acestui concept, în fiecare director vor exista opțiuni de filtre pentru anumite tipuri de criterii (tip, categorie, subiect, dată). Nu au fost uitate nici metodele de stocare externă, memorii flash pe USB sau harddisk-uri externe, ce vor beneficia de un suport software îmbunătățit. Partea de securitate va cuprinde și proiectul Palladium (despre care ați putut citi în editorialul hardware din XtremPC 43) ce are ca objectiv reducerea drastică a pirateriei software. Implementarea acestui proiect necesită folosirea unui sistem hardware compatibil, fapt ce complică lucrurile în mod inutil. Și programele de backup vor trebui modificate deoarece vor întâmpina probleme din



➲ Sistemul de management al componentelor hardware a fost schimbat foarte mult

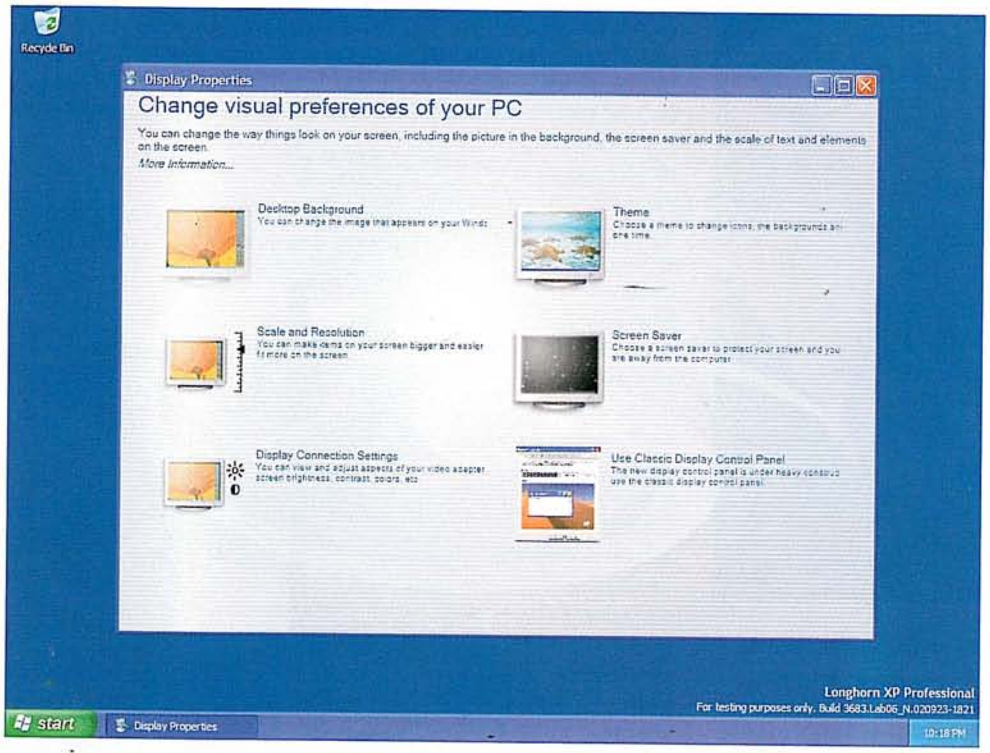


➲ **Informațiile referitoare la fișiere sunt mult mai complexe decât în versiunile anterioare de Windows**

cauza sistemului de protecție folosit de Palladium.

CUM ARATĂ?

Din versiunile de test nu se observă prea multe schimbări față de Windows XP. Fiind vorba doar de o versiune alfa putem anticipa mai multe schimbări în varianta finală. Am observat apariția unui panou lateral (similar cu cel din Office XP) ce are un conținut configurabil (oră, dată, căsuță de căutare pe Internet, listă de programe, lansare rapidă, variante pentru wallpaper, program slide show). În meniul de start descoperim două noi opțiuni față de Windows XP: My Contacts (ce reprezintă o agendă destul de evoluată) și My Hardware (configurarea componentelor hardware). Foarte interesantă este noua fereastră de setare a parametrilor video. De aici se pot schimba: wallpaperul, rezoluția, contrastul, temele și screen saver-ul.



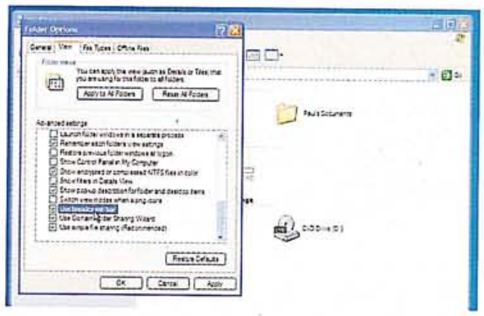
➲ **Setarea parametrilor video este mult mai facilă grație unei organizări inspirate în fereastra Display Properties. Cei ce doresc pot reveni în orice moment la structura clasică**

Organizarea acestei ferestre mi s-a părut mult mai logică decât în varianta clasică (la care se poate reveni în caz că sunteți mai conservatori).

PESTE 2 ANI

Este cert că vom avea nevoie de calculatoare noi să rulăm software-ul disponibil peste 2 ani. Prin cerințele de sistem foarte mari, noua versiune de Windows va impulsiona foarte mult vânzarea de hardware. Este bine, este rău? Avem oare nevoie de un sistem de operare cu ferestre 3D ce se pot undui sub mouse-ul nostru? Merită aceste cosmetizări investiția în calculatoare noi? Dacă ne grăbim cu răspunsul putem spune un "nu" hotărât, însă dacă analizăm puțin evoluția hardware vom observa că peste 2 ani toate plăcile video vor fi echipate cu minim 128MB și vor fi compatibile DirecX 9. Prin urmare putem afirma, fără teama de a greși, că Longhorn va folosi hardware-ul existent pe piață în momentul când va fi lansat și nu ne va obliga să investim în componente hardware doar pentru a rula cel mai recent sistem de operare de la Microsoft.

* Menționăm că atât imaginile cât și informațiile prezentate în articol nu au fost obținute prin testarea efectivă a produsului prezentat.



➲ **Datorită sistemului Win FS avem în plus o serie de setări pentru organizarea fișierelor în directoare**

Philips MirrorTV LCD Screen

OGLINDA, OGLINJOARA....

Simpla oglindă ar putea deveni un dispozitiv IT în viitorul apropiat, dacă Philips decide că MirrorTV va avea succes la public. Acesta este în esenţă un ecran LCD integrat într-o oglindă care vă va permite să urmăriţi diversele canale TV, să navigaţi pe Internet sau să vă verificaţi tensiunea arterială şi greutatea (aceste din urmă acţiuni vor necesita şi prezenţa unor alte dispozitive specifice cum ar fi o tastatură sau un cântar).
Pentru a se asigura că atunci când partea de TV a oglinzii este oprită veţi putea obţine o reflexie perfectă, specialiştii de la Philips au acoperit ecranul LCD cu o peliculă specială care poate fie să permită toată lumina să treacă prin el şi să se reflecte din stratul metalic din spate, fie să nu o lase deloc astfel încât să puteţi vedea ce se petrece pe ecranul monitorului. MirrorTV va fi disponibil la dimensiuni între 17" şi 30" şi va fi destinat în principal hotelurilor, dar există şanse ca el să ajungă şi în uzul casnic.





TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Vonia EZ-500P Headphones

SA SIMTI MUZICA IN OASE

Vi s-a întâmplat vreodată să rataţi un telefon important sau să nu auziţi ce vă spun colegii sau prietenii pentru că eraţi cu căştile pe urechi? Cu noua tehnologie pentru căşti de la Vonia, acest lucru nu se va întâmpla niciodată, pentru că ele transmit sunetul direct prin oasele capului. Practic căştile nu acoperă urechile, ci au două elemente care se plasează pe tâmple şi care transformă semnalele electrice în vibraţii ce sunt transmise prin osatura craniului şi transformate în sunet prin oscilaţie în urechea internă. Datorită faptului că acest traseu al sunetului ocoleşte cu totul timpanul, căştile pot fi folosite şi de o parte din persoanele cu handicap auditiv. În plus, ele permit celor care ascultă muzică să audă şi ce se vorbeşte în jurul lor, ca un soi de canal dual de sunet.
Din moment ce sunt bazate pe conductivitatea sonoră a oaselor, nici nu contează foarte mult unde le purtaţi. Acutele şi sunetele mid-range se transmit foarte bine, dar căştile au probleme cu basii, ceea ce era de aşteptat, pentru că nimeni nu doreşte să i se zgâlţâie capul şi în plus basii au nevoie de reverberaţie şi nimeni nu are capul gol pe dinăuntru.





Fanatec GameBoard Controller

TOATE INTR-UNA SINGURA

Dacă este să ne luăm după afirmaţia producătorilor, GameBoard este perifericul perfect pentru navigarea pe Internet şi jucatul pe calculator în camera de zi, sau, cum îi spunem noi românii, sufragerie. Combinând o tastatură, un mouse cu tot cu mouse pad poziţionat în locul tastelor NumPad şi un controller tip joystick în partea stângă, GameBoard ar trebui să satisfacă toate cerinţele. Mai ales că poate fi folosit atât pe PC cât şi pe PlayStation 2. Cu un cablu lung de 4 metri, dispozitivul permite controlarea unei console sau a unui PC stând confortabil pe canapea în faţa televizorului. Dacă nu vă plac cablurile, puteţi renunţa la ele în favoarea unui modul wireless opţional. Ca surprize adiţionale pot fi notate posibilitatea de a ascunde mouse-ul sub mouse pad atunci când nu îl folosiţi şi cele şase butoane care permit tastaturii să emuleze un aranjament al caracterelor pentru diferite limbi străine.





Leadtek®
We Make Dreams a Reality
te roade nVIDIA?
WinFast® A300 MyVIVO AGP 8X
LEADTEK
WinFast
A300
Chipset: GeForceFX 5800
Memorie: 128MB DDR2
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A280
Chipset: GeForce4 Ti4800
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A310
Chipset: GeForceFX 5600
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A280LE
Chipset: GeForce4 Ti4200
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A340
Chipset: GeForceFX 5200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A170
Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64MB SDR
Dotări: TV-Out, cooler
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

"Mulţumesc" pentru cei mici



În urma campaniei "Mulţumesc" desfăşurată în perioada 1 Aprilie - 1 Iunie 2003, firma SKIN MEDIA, unic importator în România al produselor LEADTEK, ALTEC LANSING, AG NEOVO şi GIGACUBE a făcut o donaţie către două centre de plasament din Bucureşti: Sf. Iosif şi Sf. Petru şi Pavel.

Cadourile au constat în jucării, bazine gonflabile şi îmbrăcăminte pentru cei mici. În urma acestei campanii, 100 de copii s-au bucurat în luna care le este internaţional dedicată. Pe întreaga perioadă a promoţiei pe site-ul www.skin.ro au fost afişaţi partenerii acestei campanii, pentru ca la terminarea ei, tot la adresa menţionată, să fie disponibile toate pozele legate de eveniment.

www.skin.ro



Noul val de produse HP



În cadrul amplului eveniment intitulat generic Catch the Wave - Innovative printing and imaging technology that fits!, parte a unui turneu european menit să reîntărească poziţia de lider a HP în domeniul imprimării şi imaginii, HP România a prezentat în avanpremieră pe piaţa românească viziunea şi strategia sa actuală în domeniul imprimării şi imaginii.

Au fost prezenţi la eveniment prestigioşi specialişti ai companiei HP International, precum şi membri ai HP România, care au susţinut expuneri detaliate despre ultimele tehnologii şi soluţii de imagine şi imprimare în sprijinul companiilor şi organizaţiilor de diferite dimensiuni şi clienţilor. În cadrul evenimentului a fost prezentat în premieră noul portofoliu de produse şi soluţii de imprimare HP.

www.hp.com.ro

Infosec în România

Pe data de 5 iunie, UltraPRO Computers a anunţat în cadrul unei conferinţe de presă parteneriatul de distribuţie cu Infosec. Domnul Jerome Plunian, Area Sales Manager Eastern Europe la Infosec a declarat: "Românii apreciază calitatea. Noi suntem în România şi oferim acest lucru, alături de suportul complet asigurat de un partener de încredere cum este K-Tech Electronics. Suntem siguri că prezeţa noastă aici va fi una de lungă durată, încrederea în capacitatea piettei româneşti fiind deplină".

Produsele Infosec sunt destinate protecţiei active a echipamentelor IT. Gama de produse cuprinde sursele neîntreruptibile din seriile Internet UPS, Internet UPS Silver Data şi prize cu protecţie. Încrederea în calitatea produselor este susţinută prin poliţa de asigurare oferită de Infosec echipamentelor protejate de produsele sale, valoarea asigurată ajungând la 120000€. Produsele sunt certificate CE şi ISO 9001 iar garanţia oferită este cuprinsă între 2 şi 3 ani pentru sursele neîntreruptibile şi garanţie pe viaţă pentru prizele cu protecţie.

www.infosec.fr



IT Image deschide o fabrică în România

IT Image, cel mai mare producător de cartuşe toner şi ink din Marea Britanie, a inaugurat pe 4 iunie prima fabrică de profil din România. Fabrica va fi cea mai mare unitate de producţie şi desfacere din Europa de Est, fiind dotată la standarde europene şi beneficiind de experienţa şi expertiza britanică.

Gama de produse oferită de IT Image este una dintre cele mai largi din industria de profil: cartuşe laser, cartuşe pentru faxuri, cartuşe reumplute pentru imprimante cu jet de cerneală, rezervoare de cerneală, kit-uri de reumplere.

Compania garantează compatibilitatea produselor propri pentru utilizarea lor în imprimantele HP, Epson, Canon, Apple, Xerox, Brother, Lexmark şi multe alte branduri.

Cartuşele nu sunt fabricate de la zero, ci recondiţionate 100% prin procedee tehnologice complexe. IT Image oferă o garanţie minimă de 12 luni de la data cumpărării şi garantează că aceste cartuşe vor avea o calitate de tipărire identică cu cea dată de produsele fabricanţilor de echipamente periferice. Standardele de calitate, service şi protecţia mediului sunt cele mai înalte, fiecare produs fiind testat individual conform proceselor acreditate ISO 9002.

Investiţia iniţială în România în anul 2003 este de 560.000USD, fabrica urmând să producă 300.000 de cartuşe de imprimantă anual şi să atingă capacitatea maximă de producţie -un milion de bucăţi- în 2006.

Producţia pe anul în curs, pentru care cifra de afaceri estimată este de 6 milioane Euro, este destinată exclusiv exportului.

www.itimage.com



Lansarea Depozitului de Calculatoare în Iaşi



Luni, 16 iunie 2003, a avut loc lansarea unui nou magazin Depozitul de Calculatoare în oraşul Iaşi. Magazinul este situat în Str. Costache Negri Nr. 60 şi are o suprafaţă de 110 mp. Produsele Depozitului de Calculatoare acoperă atât zona entry-level, cât şi zona high-end. Oferta Depozitul de Calculatoare include: plăci de bază (ASUS, Acorp, Eagletec, Epox), plăci grafice (Gainward, ASUS, Innovision, Club 3D), procesoare, harddisc-uri, scannere (Mustek), camere web, camere digitale (Ricoh, Aiptek, Polaroid), joystick-uri, UPS (Mustek), monitoare (Sony, CTX, LG, Philips, Hyundai, Neso), imprimante (Canon, Lexmark, Epson, HP), memorii (Princeton), sisteme, notebook-uri (ASUS), mouse-uri, tastaturi (Cherry, Mitsumi, Comep), boxe (Altec Lansing, Kinyo, Philips, Teac, Comep), plăci de sunet (Innovision, Terratec), playere DVD, CD-R/CD-RW (Asus, Plextor, CTX, LG, Mitsumi, TEAC), carcase (Thermaltake), ventilatoare şi accesorii carcase etc.

www.itshop.ro

Seminar Acer

La "U Business center - On Top of Bucharest", joi, 5 iunie 2003, compania Acer a prezentat seminarul "Acer. Empowering People 2003". Din partea Acer au participat Claudia Hinrichs, Sales & Marketing for Eastern Europe şi Jolanta Adamonyte, Sales Manager for Eastern Europe. Din partea Tornado Sistems a luat cuvântul domnul John Cuşa, Director Executiv. Cu acest prilej, Acer şi Tornado Sistems, distribuitorul său autorizat în România, au acordat certificările Acer Partner pentru 2003/2004, prezentând cele trei programe pentru parteneri: "Acer Point", "Acer Active" şi "Acer eXecutive partner".

www.tornado.ro





Noul sediu Connex

Connex şi Avrig 35 au anunţat deschiderea oficială a lucrărilor de construcţii la Charles de Gaulle Plaza, clădirea care va găzdui noul sediu central al Connex. „Noul sediu al Connex va fi cea mai modernă clădire de birouri din România, cu o vizibilitate ridicată şi uşor accesibilă pentru angajaţi. Charles de Gaulle Plaza va deveni cu siguranţă un punct de reper pentru clienţii Connex şi o realizare semnificativă pentru capitalul imobiliar al Bucureştiului. Am dorit să avem un sediu central la cele mai înalte standarde internaţionale, în concordanţă cu viziunea noastră de a fi lideri în tehnologie şi în cadrul comunităţii", a spus Ted Lattimore, Preşedinte şi Chief Operating Officer al Connex. Cu o suprafaţă totală de 40.000 de metri pătraţi, aceasta va fi cea mai mare construcţie civilă de birouri din România. Charles de Gaulle Plaza va dispune de cea mai mare parcare subterană din ţară: 340 locuri de parcare pe cinci nivele subterane.

www.connex.ro

hardware

SONY MAVICA CD500



Dotările și performanțele camerei digitale Sony Mavica CD500 sunt la înălțime și i-au adus titlul de "Produsul lunii".

AG NEOVO S-17



Tehnologia de îmbunătățire a calității imaginii face din AG Neovo S-17 un monitor LCD deosebit, care merită distincția "Produsul Lunii".



Liviu Marica

LUMEA HARDWARE INTR-O VARA TORIDA

Nu mai este un secret că târgurile IT se confruntă cu dificultăți financiare.

Luna aceasta a avut loc un eveniment destul de important pentru lumea IT: CeBIT America 2003. În Europa acest eveniment nu a fost mediatizat chiar dacă, teoretic, atenția acordată târgului Computex 2003 (ce a fost amânat pentru luna septembrie) ar fi trebuit să fie canalizată către CeBIT America 2003 (New York 16-18 iunie 2003). În mod paradoxal acest fenomen nu s-a întâmplat, târgul din America având ecouri foarte slabe pe bătrânul nostru continent.

Asta poate și pentru că și noi europenii avem CeBIT-ul nostru sau poate că americanii nu cunosc încă CeBIT-ul? Evenimentul din America are aceiași organizatori din Germania, dar aceștia au declarat că nu doresc un transplant al CeBIT (Centrum der Buero und Informationstechnik) Hanovra pe continentul american. Pentru a vă face o imagine mai bună despre această lume a expozițiilor IT, vă pot spune că CeBIT Hanovra este mai mare decât Comdex (cel mai mare târg IT din America). Perioada în care s-a desfășurat CeBIT America 2003 s-a suprapus cu momentul în care trebuia să aibă loc o expoziție IT americană tradițională: PC Expo. Organizatorii s-au așteptat la 20-25.000 de vizitatori, dar din primele estimări se pare că au fost doar 15.000 de vizitatori. Pentru o comparație CeBIT Hanovra a avut 560.000 vizitatori (de peste 37 de ori mai mulți).

Din cauza numărului foarte mic de vizitatori, organizatorii au declarat că CeBIT America 2003 s-a adresat elitelor IT. Îmi permit să fiu sceptic cu aceaste declarații deoarece cred că numărul de vizitatori este cauzat de faptul că CeBIT America este un târg nou. În favoarea acestei ipoteze vine și comportamentul unor mari producători IT ce au tratat cu multă precauție acest eveniment (cum ar fi Dell).

În schimb au existat firme care cunoscând valoarea CeBIT-ului german au investit resurse și în versiunea americană. Un exemplu în acest sens este HP care a acordat o mare atenție acestui eveniment lansând produse și tehnologii noi. Dintre aceste produse pot aminti notebook-urile wireless HP Compaq nc4000 și nx7000, cu ajutorul cărora HP speră să-și întărească poziția în lupta cu principalii săi adversari pe această piață: Dell și IBM. HP și Adaptec au anunțat o nouă interfață pentru harddisk-urile de mare viteză: Serial Attached SCSI.

Gateway a precizat că standardul de comunicații wireless 802.11g (recent aprobat) va putea fi întâlnit pe toate notebook-urile sale începând cu luna august.

O lansare interesantă a fost făcută de Iomega: DVD writer care este compatibil cu toate formatele DVD-rewritable (inclusiv DVD+RW, DVD-RW sau DVD-RAM). Unitatea va fi disponibilă pe piața americană începând cu luna august la prețul de 329$. Versiunea internă va fi urmată și de o versiune externă în luna septembrie.

Cei 360 de expozanți au fost împărțiți în categoriile cunoscute: hardware, software și comunicații. Au fost abordate și domenii precum telefonia mobilă, securitatea de date, soluții de stocare și rețele wireless. Printre expozanți s-au mai numărat și Intel, Lexmark, Microsoft, Oracle, Sprint, T-Mobile, Toshiba, Xerox. Concluzionând, putem spune că CeBIT America 2003 nu a fost un succes răsunător nici măcar în țara gazdă, dar a fost un început destul de promițător pentru prima ediție a unui târg ce își are originea în Europa și încearcă să cucerească pământul american.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

ATI R420

Numele de cod al proiectului procesorului grafic ATI R420 este Loki. Vor fi suportate hardware versiunile 3.0 de Pixel Shader şi Vertex Shader. Memoria folosită va fi GDDR II sau III. Interfaţa de conectare va fi PCI-Express însă va fi inclus în chip un "PCI-Express to AGP bridge" pentru a putea fi construite variante care se conectează într-un slot AGP.

www.ati.com

Barton 3000+ cu FSB la 400MHz

AMD a decis oferirea unei variante a procesorului Barton 3000+ cu FSB-ul la 400MHz. Această variantă are frecvenţa de funcţionare de 2100MHz, cu 100MHz mai mică decât cea a lui Barton 3200+.

www.amd.com

Microsoft spune nu perifericelor pentru jocuri

Perifericele pentru jocuri nu mai reprezintă interes pentru utilizatorii actuali deoarece majoritatea titlurilor apărute necesită doar o tastatură şi un mouse pentru exploatarea lor maximă. Această constatare a Microsoft a dus la decizia de sistare a producţiei pe accesorii pentru jocuri. În perioada imediat următoare va fi lichidat stocul existent.

www.microsoft.com

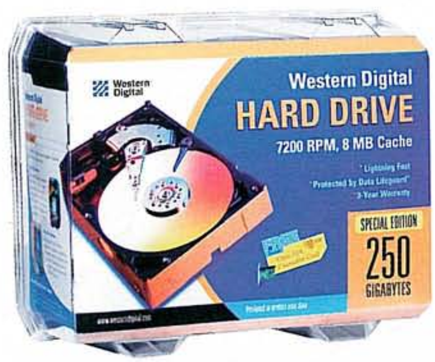
Avalanşă de grafică integrată DirectX 9.0

Specificaţiile viitorului sistem de operare Windows Longhorn ce recomandă placă grafică compatibilă DirectX 9.0 au făcut ca mai mulţi producători să anunţe chipset-uri pentru plăci de bază care oferă plăci video integrate. ATI a anuţat intenţia de a integra chipul grafic RV350 în viitorul său chipset pentru Socket T (LGA775). NVIDIA va lansa Crush K8G3 în al treilea trimestru al lui 2004. Nici VIA nu stă deoparte şi a anunţat UniChrome3, ce va fi integrat în chipset-urile pentru Prescott şi Tejas.

www.ati.com, www.via.com.tw, www.nvidia.com

WESTERN DIGITAL WD2500JB

Harddisk Serial ATA de 250GB



Cel mai mare harddisk cu 8MB buffer este produs de Western Digital şi se numeşte WD2500JB. Viteza de rotaţie a platanelor este de 7200rpm. Western Digital va implementa în acest model tehnologii precum SecureConnect SATA care întăreşte conexiunea fizică a harddiskului cu peste 500%. Astfel, vor dispărea problemele legate de ruperea conectorilor Serial ATA, apărute la primele variante. Un avantaj al lui WD2500JB îl constituie şi cei doi conectori de alimentare, cel Molex şi cel Serial ATA, fiind asigurată compatibilitatea cu sursele de alimentare actuale. Versiunea retail a lui WD2500JB va fi disponibilă începând cu luna iunie.

www.westerndigital.com

ALTEC LANSING VS4121

Restilizarea unui produs de succes

Viitorul sistem audio Altec Lansing se numeşte VS4121 şi este o soluţie 2.1 creată pentru ascultarea muzicii şi a filmelor. VS4121 are un design asemănător cu ATP3, un sistem 2.1 de succes tot de la Altec Lansing. Subwoofer-ul foloseşte un difuzor de 6", sateliţii dispunând de câte două difuzoare full-range de 28mm şi unul de 3" medium-range. Preţul de comercializare va fi de aproximativ 130$.



www.alteclansing.com
www.skin.ro

ALBATRON FX5900UV

Răcire sigură pentru GeForceFX 5900 Ultra

Pentru vârful liniei sale de plăci video GeForceFX (5900 şi 5900 Ultra), Albatron a implementat un sistem inedit de răcire care foloseşte trei ventilatoare. Interesant este faptul că doar două dintre ele se învârt la un moment dat, cel de-al treilea fiind de rezervă în cazul în care celelalte se defectează. Cele trei ventilatoare sunt distribuite pe toată suprafaţa plăcii pentru o răcire eficientă. Zgomotul este menţinut la un nivel scăzut de doar 25dBA. Planurile de viitor includ posibilitatea de alternare a celor două ventilatoare active. Un număr limitat de plăci vor fi livrate cu o geantă multifuncţională.



www.albatron.com.tw

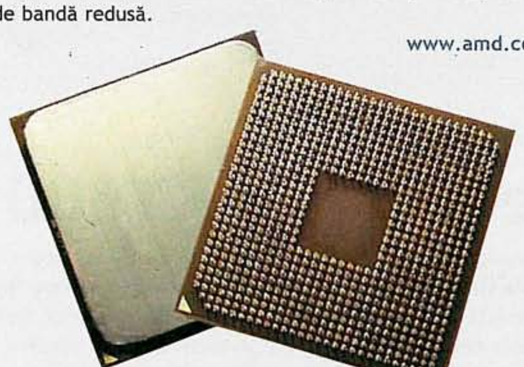


AMD ATHLON64

Noi informaţii despre viitoarele procesoare AMD pe 64 biţi

Pentru a creşte performanţa viitorului său procesor pe 64 biţi, AMD va include în controller-ul de memorie optimizări care vor scădea latenţa până la 40 de nanosecunde. În sistemele actuale în care accesul la memorie este controlat de northbridge, latenţa ajunge la valori de aproximativ 170 nanosecunde. Se pare că la lansare Athlon64 va include un controller single-channel. Se speră că performanţa controller-ului integrat va suplini lăţimea de bandă redusă.

www.amd.com



FUJIFILM FINEPIX F700

La a patra generaţie Super CCD

FujiFilm a prezentat camera foto digitală FinePix F700 ce este dotată cu cel mai nou senzor CDD: Super CCD SR. Comparat cu precedentele generaţii, acest senzor oferă o plajă dinamică de patru ori mai mare pentru capturarea imaginilor. FinePix F700 are 6.2 megapixeli efectivi şi poate realiza fotografii la o rezoluţie maximă de 2832x2128 pixeli. Mediul de stocare folosit este XD Picture card.

www.fujifilm.com



PINNACLE EDITION PRO 5

Editare video cu accelerare 3D

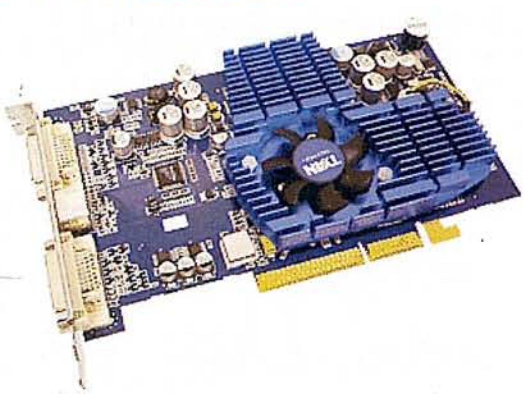
Cel mai nou sistem de editare video hardware şi software este produs de Pinnacle Systems şi se numeşte Pinnacle Edition PRO 5. Pentru editare Pinnacle Edition PRO 5 foloseşte puterea de procesare a procesorului şi plăcii video. Pe lângă softul de editare Pinnacle Edition PRO 5 include şi o placă video AGP ce serveşte ca accelerator 2D/3D, placă de captură, rulare şi previzualizare digitală şi analogică I/O.

www.pinnaclesys.com



TYAN TACHION G9600 PRO

Monitorizare hardware pentru ATI Radeon



Tyan şi-a lansat online noua sa linie de produse bazate pe procesoarele grafice ATI Radeon 9200, 9600 Pro şi 9800 Pro. Tyan Tachion G9800 Pro este construită în totalitate conform designului de referinţă ATI. Tachion G9200 şi G9600 Pro sunt dotate cu radiatoare de memorii şi sistem de monitorizare hardware a temperaturii şi turaţiei ventilatorului. Frecvenţele de funcţionare pentru procesorul grafic şi memorie sunt de 400MHz, respectiv 600MHz. Interesantă este versiunea Tachion G9600 Pro-MD care are doi conectori DVI.

www.tyan.com

Pe scurt

SiS 964

SiS 963 este de mult timp southbridge-ul folosit de Silicon Integrated Systems pentru chipset-urile de plăci de bază. SiS a decis înlocuirea acestuia cu o versiune mai performantă. Astfel, SiS 964 va fi introdus pe piaţă în curând. Printre funcţiile integrate se numără şi suportul pentru opt porturi USB 2.0, două Serial ATA precum şi modurile RAID 0 şi 1. La acestea se adaugă conectivitatea Lan şi Firewire, deja suportate de SiS963.

www.sis.com.tw

Xabre cumpără Trident

Subsidiara SiS care se ocupă cu proiectarea chipurilor grafice, Xabre Graphics Incorporated, a anunţat că a achiziţionat compania Trident Microsystems. Deşi nici Xabre Graphics Incorporated, nici Trident Microsystems nu sunt companii puternice în arena plăcilor video, unirea acestora le va creşte probabil potenţialul.

www.xabre.com

Xbox 2 produs în colaborare cu ATI

Pentru producerea viitoarei generaţii de console Xbox 2 Microsoft va renunţa la colaborarea cu NVIDIA în favoarea lui ATI. Este interesant de văzut cine va furniza procesorul consolei.

www.microsoft.com

Celeron fabricat în 0.9 microni

Intel a dezvăluit că anul viitor va începe producţia procesoarelor Celeron bazate pe nucleul Prescott. Acestea vor avea o cantitate de cache level 2 de 256KB, dublu faţă de cel al variantelor Celeron actuale şi de patru ori mai mică decât cea a procesoarelor Prescott. Frecvenţa de bus va fi şi ea la jumătate, adică 533MHz. Intel nu s-a decis încă dacă să introducă Hyper-Threading pe aceste procesoare.

www.intel.com

Seagate atacă notebook-urile

În ultimul timp marii producători de harddisk-uri au hotărât să părăsească sectoarele neprofitabile ale industriei şi să atace noi pieţe. Astfel, Seagate a început să se implice din ce în ce mai mult în producerea de harddisk-uri pentru notebook-uri. Momentus este noua gamă de harddisk-uri de 4200rpm şi conţine deocamdată două modele: 20GB şi 40GB. Această serie aduce noi tehnologii precum SoftSonic şi QuietStep.

www.seagate.com

Pe scurt

Dificultăţi cu procesul de fabricaţie de 0.13 microni

Într-o recentă conferinţă de presă NVIDIA a explicat dificultăţile pe care le are cu producerea chip-urilor grafice în tehnologia de 0.13microni. Astfel, rata rebuturilor este mai mare decât cea anticipată. În cazul în care această situaţie nu se va schimba, este de aşteptat o prelungire a ciclurilor de producţie din partea NVIDIA.

www.nvidia.com

Memorie certificată pentru Opteron

OCZ a anunţat producerea primelor memorii DDR certificate pentru plăcile de bază ce folosesc procesoarele AMD Opteron. Acestea sunt supuse unei testări riguroase. Primele module au capacităţile de 256 şi 512MB.

www.ocztechnology.com

Pentium 4 3.2GHz

Ultimul procesor Intel Pentium 4 construit după nucleul Northwood funcţionează la frecvenţa de 3.2GHz şi a fost lansat. Preţul noului venit este de 636$ pentru achiziţionarea a peste 1000 de bucăţi.

www.intel.com

Radeon IGP 9100

ATI a lansat oficial chipset-ul Radeon IGP 9100 pentru plăci de bază socket 478. Acesta are grafică integrată prin nucleul grafic RS300 care funcţionează la 300MHz, poate folosi până la 128MB din memoria sistemului şi este compatibil DirectX 8.1. Preţul lui Radeon IGP 9100 este de 40$ faţă de cei 41$ ceruţi de Intel pentru I865G.

www.ati.com

SiS655FX

SiS a lansat o revizie a chipset-ului dual-channel SiS655, care aduce suport pentru FSB-ul la 800MHz şi tehnologia Hyper-Threading a noilor procesoare Intel Pentium 4. Southbridge-ul a fost şi el înlocuit cu SiS964 care are integrat controller Serial ATA cu capabilităţi RAID.

www.sis.com.tw

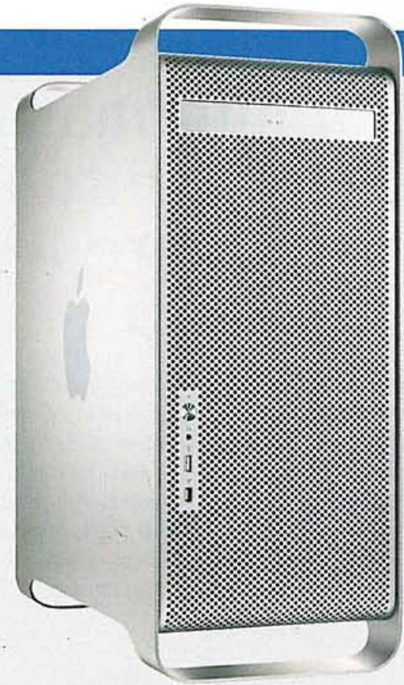
AMD extinde gama de procesoare Opteron

După lansarea în luna aprilie a seriei 200 de procesoare Opteron, AMD intenţionează să extindă oferta sa în segmentul server prin oferirea seriei 800 pentru serverele cu 4 şi 8 procesoare, iar pentru serverele cu un procesor va fi disponibilă seria 100.

www.amd.com

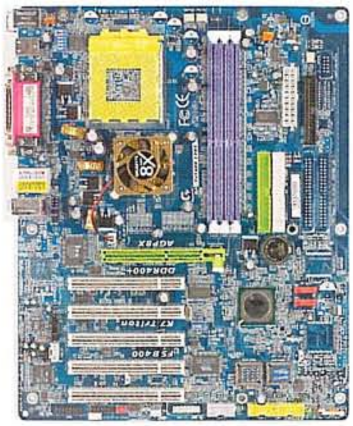
APPLE POWER MAC G5

Cel mai rapid Calculator Personal



Pe data de 23 iunie a avut loc lansarea calculatorului Apple Power Mac G5. Acesta este prezentat de Apple ca fiind cel mai rapid calculator personal din lume. El este animat de un procesor PowerPC G5 proiectat de IBM şi Apple, cu frecvenţe de funcţionare de 1.6, 1.8 şi 2GHz. Procesorul la 2GHz funcţionează cu un FSB de 1GHz, care asigură un flux de date de 16GB/s, cu mult peste cei 6.4GB/s oferiţi de Pentium 4 cu FSB la 800MHz. Alte noutăţi incluse sunt: dual-channel DDR400 (maxim 8GB), AGP 8X Pro, sloturi PCI-X la 133MHz. Sistemele sunt livrate cu plăci grafice ATI Radeon 9600 Pro sau NVIDIA GeForce FX 5200, putând fi dotate la alegerea cumpărătorului cu placă grafică ATI Radeon 9800 Pro. Pe partea de conectivitate Power Mac G5 excelează prin oferirea conectorilor Gigabit Lan, Firewire 400, Firewire 800, USB 2.0, Bluetooth şi AirPort Extreme la 54GB/s.

www.apple.ro



GIGABYTE GA-7VT600 1394

Primele plăci cu KT600

Una din primele plăci de bază cu chipset-ul KT600 anunţate vine de la Gigabyte. Modelul se numeşte GA-7VT600. Printre dotările noului chipset se numără prezenţa a opt porturi USB 2.0, trei Firewire şi doi conectori Serial ATA şi doi P-ATA133. Acestea sunt disponibile prin intermediul noului Southbridge VIA VT8237. Canalele Serial ATA pot fi conectate în RAID. Sunt suportate procesoarele AMD Athlon cu frecvenţa de bus de 400MHz. De asemenea, sunt integrate un controller Fast Ethernet şi unul audio pentru sunet pe 5.1 canale. La toate acestea Gigabyte va adăuga tehnologii propri precum Dual-BIOS şi Dual Power System.

www.gigabyte.com.tw
www.ultrapro.ro

Rezultatele concursului Umflă Potul - 43

"Potul" 43 - Diverta - a fost umflat!











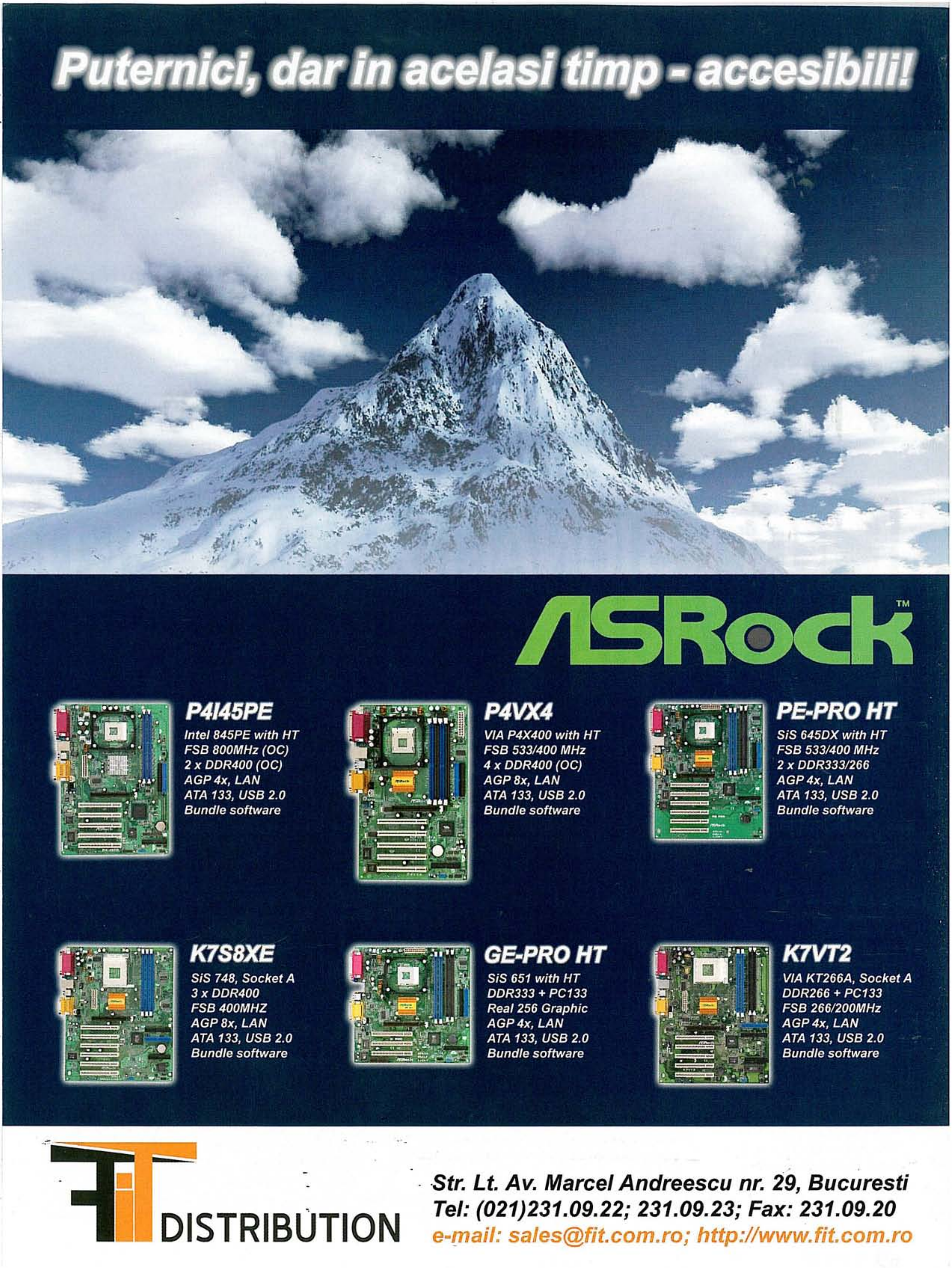
Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 43 au fost oferite de Diverta: o cameră foto digitală Trust770Z Power C@M Optical Zoom, două sisteme de boxe Trust 4000P Home Theatre Set şi patru camere foto digitale Trust 350FS Power C@M. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 16 iunie (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la magazinul Diverta (www.divertaonline.ro) din Complexul Mall. Câştigători sunt:

Trust770Z Power C@M Optical Zoom: Guţă Radu (Bucureşti);

Trust 4000P Home Theatre Set: Popescu Ionuţ (Târgovişte), Păuţ Liubomir (Timişoara);

Trust 350FS Power C@M: Budescu Robert Gabriel, Alexandru Ivaşcu (Bucureşti), Stanea Gabriel (Sibiu), Ciureanu Constantin (Iaşi).

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe CD-ul revistei. O parte dintre câştigători nu au putut sosi în timp util la sediul redacţiei şi de aceea nu le putem publica pozele. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".


Puternici, dar in acelasi timp - accesibili!
ASRock™
P4I45PE
Intel 845PE with HT
FSB 800MHz (OC)
2 x DDR400 (OC)
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
P4VX4
VIA P4X400 with HT
FSB 533/400 MHz
4 x DDR400 (OC)
AGP 8x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
PE-PRO HT
SiS 645DX with HT
FSB 533/400 MHz
2 x DDR333/266
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
K7S8XE
SiS 748, Socket A
3 x DDR400
FSB 400MHZ
AGP 8x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
GE-PRO HT
SiS 651 with HT
DDR333 + PC133
Real 256 Graphic
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
K7VT2
VIA KT266A, Socket A
DDR266 + PC133
FSB 266/200MHz
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
FIT DISTRIBUTION
Str. Lt. Av. Marcel Andreescu nr. 29, Bucuresti
Tel: (021)231.09.22; 231.09.23; Fax: 231.09.20
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro



PROFESIONALISM QUADRO
NVIDIA NU SE JOACA

Folosirea unei soluţii CAD profesionale dedicate asigură creşterea randamentului muncii, preţul ridicat fiind justificat de beneficiile aduse.

ÎN GENERAL, MAI PUŢIN CUNOSCUTE publicului larg, soluţiile video profesionale se adresează unui segment foarte restrâns de utilizatori. Istoria acestor procesoare grafice începe odată cu iniţiativa companiei Silicon Graphics de a creea un standard unic, independent de producător, în domeniul interfeţelor video. Astfel a apărut OpenGL API, mai întâi ca specificaţii, apoi s-a dezvoltat până la nivelul de interfaţă programabilă pentru aplicaţii. Odată cu acest standard a crescut şi concurenţa pe acest sector, o consecinţă directă fiind creşterea calităţii produselor şi a investiţiilor în dezvoltare. La început s-au remarcat producători specializaţi precum Quantum, Diamond, 3Dlabs, Matrox, ulterior pionii importanţi din domeniul desktop, precum ATI şi NVIDIA au făcut paşi semnificativi pe piaţa plăcilor grafice profesionale.

Prima apariţie a produselor video profesionale din partea NVIDIA a avut loc în momentul lansării procesorului grafic GeForce 256. Atunci procesorul grafic Quadro era doar o versiune supratactată de GeForce 256 la care se adăugase suportul hardware pentru Antialiased Lines.

Între timp, linia Quadro a suferit îmbunătăţiri semnificative, succesul acestor produse aducând în prezent lui NVIDIA un procent de aproximativ 50% din numărul total de plăci grafice profesionale instalate în staţiile de lucru. Surprinzător, numărul doi este ocupat de Matrox, deoarece există încă multe workstation-uri care depind foarte mult de calitatea imaginii afişate şi nu de puterea

Tabel comparativ

	NVIDIA QuadroFX 2000	NVIDIA GeForce FX 5800	NVIDIA GeForce FX 5800 Ultra
Proces fabricaţie	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni
Tranzistoare	120 milioane	125 milioane	125 milioane
Bus memorie	128-bit DDR II	128-bit DDR II	128-bit DDR II
Lăţime de bandă	12,8Gb/s	12,8Gb/s	16Gb/s
AGP	1X/2X/4X/8X	1X/2X/4X/8X	1X/2X/4X/8X
Frecvenţă GPU	400MHz	400MHz	500MHz
Frecvenţă memorie	400MHz (800 DDR)	400MHz (800 DDR)	500MHz (1000 DDR)
Vertex Shader	FP Array	FP Array	FP Array
Pixel Pipelines	8	8	8
Unităţi texturare/pipeline	1	1	1
Texturi/unităţi de texturare	16	16	16
Pixel Shader	2	2	2
Triunghiuri randate/s	75 milioane	280 milioane	350 milioane
Ramdac intern	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
Rezoluţie maximă	3840x2400pixeli	2048x1536pixeli	2048x1536pixeli
Preţ	$1,400	$299	$399

Specificaţiile tehnice ale lui QuadroFX 2000 se situează la nivelul lui GeForce FX 5800, puterea suplimentară fiind dată de gradul ridicat de programabilitate, optimizarea pentru aplicaţii CAM/CAD şi funcţiile suplimentare suportate hardware

acceleratorului grafic, cel mai bun exemplu fiind cel al editări video neliniare. Succesul înregistrat de NVIDIA se datorează nivelului ridicat de performanță oferit la un preț sensibil mai mic decât cel oferit de concurență.

AVANTAJELE FOLOSIRII PLĂCILOR GRAFICE PROFESIONALE

Plăcile video profesionale sunt destinate aplicațiilor de tip CAD/CAM, DCC și editare video neliniară. În general, au prețuri de până la 3-5 ori mai mari decât cele destinate desktop-urilor și se adresează segmentului enterprise sau entuziaștilor 3D. Ele dispun de un grad foarte ridicat de programabilitate, de multe ori fiind folosite limbaje proprii pentru scrierea de driveri specializați pentru fiecare aplicație în parte. Astfel, suportul software din partea producătorului este foarte important, de multe ori lansarea de driveri optimizați pentru o anumită aplicație ducând la creșteri semnificative de performanță.

Alte diferențe importante constau în implementarea unor unități de calcul mai performante și mai precise decât cele din plăcile video pentru segmentul desktop. O precizie crescută aduce în primul rând o calitate ridicată a imaginii afișate, lucru important în proiectare, spre exemplu.

Deși pentru utilizatorul obișnuit, care lucrează cu modele nu foarte complexe, în aplicații gen 3DStudio Max, Lightware, o placă video obișnuită reușește să facă față situației fără mari probleme, lucrurile se schimbă în momentul în care utilizatorii profesioniști lucrează cu modele care pot depăși cifra de 1 milion de poligoane. Aici până și operațiile simple de rotire și micșorare a dimensiunilor modelului devin mari consumatoare de timp. Folosirea unei soluții grafice profesionale are ca principal avantaj creșterea vitezei de afișare real time a unui model și permite totodată texturarea și adăugarea de efecte vizuale care sunt suportate hardware și nu aduc penalizări semnificative de performanță.

Un reper pentru o alegere bună este certificarea din partea firmelor ce produc aplicații profesionale. Acestea testează fiecare tip de placă video și emit o certificare asupra funcționării fiecăreia dintre ele în raport cu aplicația proprie. Absența unei astfel de certificări înseamnă că acea placă video nu este destinată tipului de aplicație respectiv.

ARHITECTURA QUADROFX

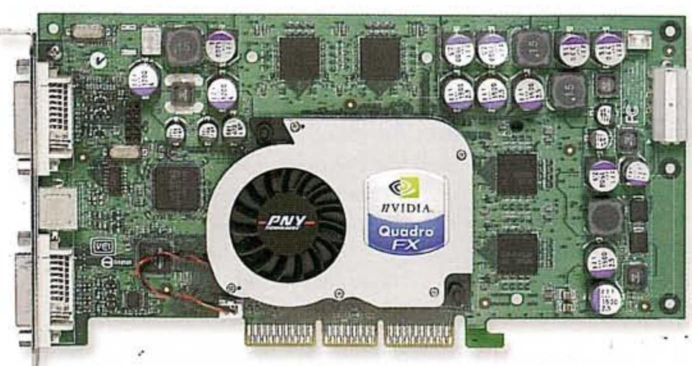
Oferta NVIDIA de plăci Quadro cuprinde modele pentru toate segmentele aplicațiilor profesionale. Pentru editarea video neliniară, care nu se bazează prea mult pe puterea acceleratorului grafic, ci pe calitatea imaginii afișate NVIDIA propune Quadro NVS. În proiectarea CAM/CAD avem de ales pentru clasa medie Quadro4 XGL și ca vârf de gamă Quadro FX.

Seria NVIDIA Quadro FX reprezintă în acest moment a V-a generație de arhitectură video pentru stațiile de lucru și include a treia generație de motoare vertex paralele, precum și pixel/vertex shadere programabile, pipeline cu precizie a culorii pe 128 biți în virgulă mobilă, precizie subpixel de 12 biți pentru acuratețea reprezentărilor geometrice, 8 conducte de randare total programabile, magistrală de memorie de 128 biți cu compresia culorii de 4:1 și 16X FSAA.

Vertex și pixel shader-ele programabile permit realizarea în timp real de efecte precum dispersie cromatică, reflexie și refracție. Pipeline-ul grafic este compatibil cu standardul IEEE 128 din punct de vedere al preciziei în virgulă mobilă a culorilor afișate. Cei 12 biți de precizie subpixel asigură afișarea modelelor geometrice complexe fără erori datorate calculării eronate a poziției vertexilor.

În scopul creșterii performanțelor, arhitectura Quadro dispune în plus de implementarea unor funcții care se execută frecvent și necesită resurse sporite. Spre exemplu Antialiased Points and Lines este un set de funcții existente în programele CAD/CAM și sunt executate la nivel hardware de către Quadro FX. Un alt exemplu de astfel de funcții sunt operațiile logice de tip XOR (sau exclusiv) sau cele pentru Overlay Planes folosite de către programele de tip DCC pentru desenarea cursorului deasupra suprafețelor 3D complexe fară afectarea acestora sau a performanțelor. Cele mai întâlnite aplicații care beneficiază de sporul de performanță adus de aceste optimizări sunt: 3DS Max, Ansys, Autodesk AutoCAD, SolidDesigner, Dassault CATIA, SolidWorks, Softimage/3D. Aceste optimizări sunt de altfel și cele care fac diferența față de GeForceFX, chipul grafic pentru segmentul desktop de la care s-a pornit în proiectarea lui QuadroFX.

Asemănarea dintre QuadroFX și GeForceFX a dus la întrebarea dacă diferențele între aceste două chip-uri sunt doar pe hârtie, ele fiind folosite pentru a justifica prețul ridicat al soluțiilor profesionale, în general. Pe Internet au apărut în trecut versiuni de BIOS-uri video pentru plăcile grafice ATI Radeon 9500 care odată scrise, făceau ca aceste plăci să fie recunoscute de sistemul de operare ca fiind din familia FireGL Z1. Sporul de performanță obținut în aplicațiile profesionale datorită acestei transformări era semnificativ. Înclinăm să credem că diferențele între chip-urile grafice profesionale și cele desktop sunt reale, însă optimizări ale driverilor pot aduce sporuri de performanță pentru ambele categorii.



CONCLUZII

De-a lungul timpului, de la apariția primelor plăci grafice profesionale, se poate observa tendința de diferențiere față de suratele mai mici, destinate pieței desktop. La origine, plăcile profesionale erau versiuni mai rapide a plăcilor desktop, dar în prezent situația s-a schimbat radical, diferențele fiind mult accentuate de prezența funcțiilor suplimentare. Puterea brută (frecvențele de lucru ale memoriei și chipului grafic) a acestor acceleratoare este, de obicei, mai scăzută decât cea a plăcilor desktop din care sunt derivate, însă gradul de programabilitate și optimizarea pentru aplicații specifice fac ca nivelul de performanță să fie foarte ridicat.

Ionuț Popa

GLOSAR

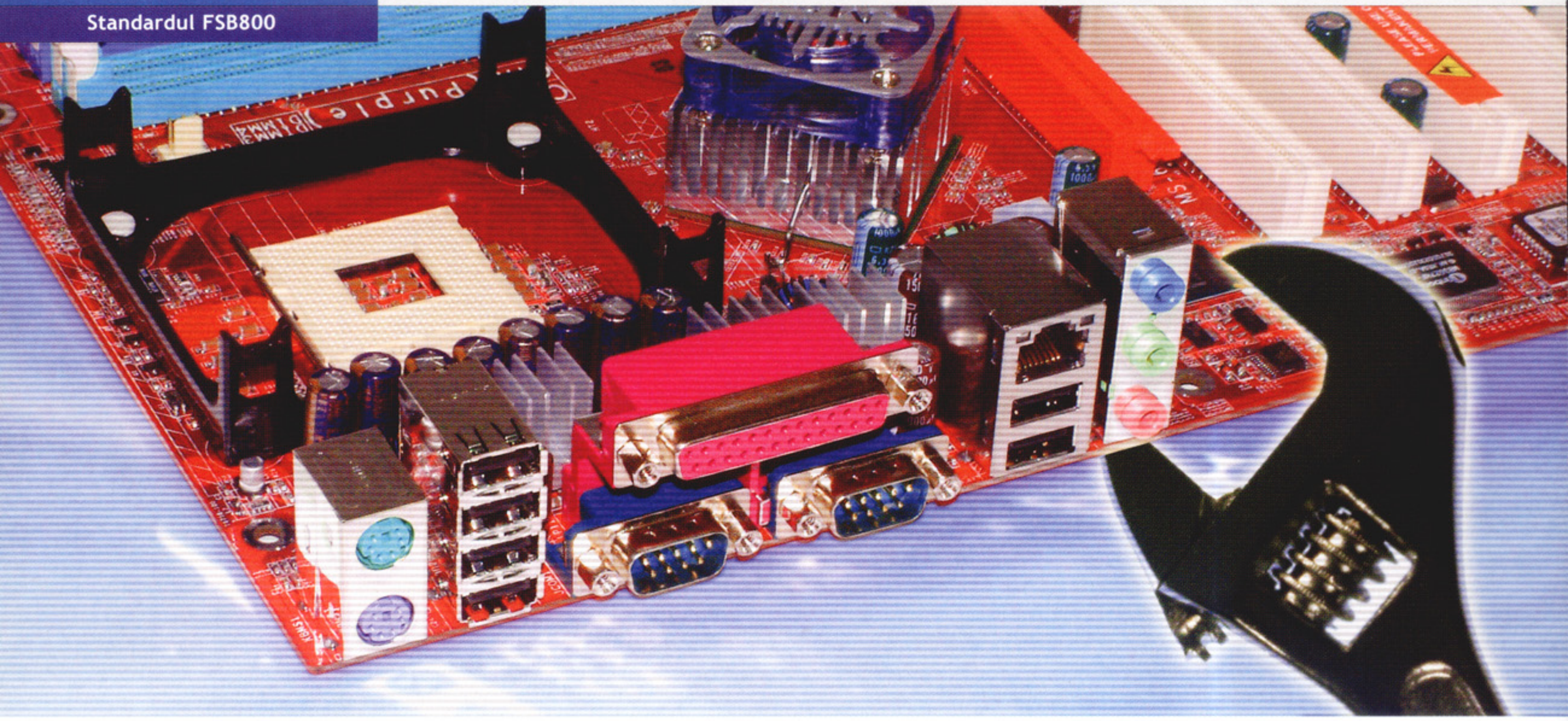
APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE
API este interfața inițială între o aplicație și hardware. Aceasta spune driverilor fiecărei componente ce vrea un anumit program să facă. În timp au fost dezvoltate foarte multe API pentru toate tipurile de hardware. Pentru plăcile grafice cele mai răspândite sunt: DirectX și OpenGL.

CAD/CAM
Computer-Aided Design. În această categorie intră toate aplicațiile cu ajutorul cărora se poate face proiectare și modelare asistată de calculator. Exemple: AutoCAD, CATIA, UNIX Graphics.

DCC
Digital Content Creation. Programe cu ajutorul cărora se pot crea scene cu conținut integral sau parțial digital, așa cum sunt efectele speciale din filme sau prezentările 3D create pe calculator.

ANTIALIASED POINT AND LINES
Funcții speciale pentru prelucrarea formelor geometrice simple, linii și puncte, pentru afișarea acestora cât mai exactă.

ACCELERARE HARDWARE
Executarea anumitor funcții sau clase de funcții direct de procesorul grafic, fară a fi necesară intervenția software și/sau execuția calculelor de către procesorul sistemului.



Standardul FSB800
Noul orizont pentru P4

Lansarea procesoarelor Intel Pentium 4 cu FSB la 800MHz şi Hyper-Threading a fost acompaniată de apariţia unui val de chipset-uri care suportă noile tehnologii.

CU MAI PUŢIN DE UN AN ÎN URMĂ INTEL anunţase intenţia de a trece de la FSB-ul de 533MHz la cel de 667MHz, pentru a oferi un spor de performanţă nucleului Northwood. Pe piaţă chiar apăruseră plăci de bază care aveau inscripţionat mare pe cutie o siglă care certifica compatibilitatea cu noul FSB.

Astfel, toată lumea a fost luată prin surprindere de anunţul Intel care specifica lansarea în luna mai a anului curent a procesoarelor cu FSB la 800MHz. Creşterea FSB-ului cu 50% anunţa un spor semnificativ de performanţă pentru noile procesoare. Pentru ca venirea verii să nu găsească noile procesoare fără plăci de bază, Intel a anuţat şi noi chipset-uri şi anume I875P Canterwood, I865PE Springdale şi I865G cu grafică integrată.

Cea mai mare noutate adusă o reprezintă tehnologia PAT (Performance Acceleration Technology) care aduce un spor de performanţă în cazul în care se foloseşte un procesor cu FSB-ul la 800MHz şi memorie DDR400 în mod dual-channel. Această tehnologie optimizează accesul la memorie.

PAT şi suportul pentru memorie ECC sunt singurele lucruri care diferenţiază I875P de I865PE şi I865G. Toate aceste chipset-uri folosesc un controller dual-channel care poate lucra cu memorie DDR400.

La scurt timp după lansarea primelor plăci de bază Intel Springdale, producătorul ASUS a anunţat că a reuşit să activeze tehnologia PAT pe placa sa P4P800 cu chipset I865PE. În testele apărute pe Internet în multe cazuri această placă reuşeşte să depăşească performanţele plăcii P4C800 cu chipset I875P de la acelaşi producător.

Acest anunţ a fost urmat în scurt timp de anunţurile producătorilor Epox şi Abit, care au şi lansat versiuni de BIOS care activează PAT în produsele deja lansate.

Intel nu a stat cu mâinile în sân şi a anunţat că activarea PAT este o formă de overclocking şi nu oferă garanţie pentru chipset-urile distruse în acest fel.

Pentru a verifica dacă aceste lucruri sunt adevărate şi pentru a vedea care este oferta disponibilă pe piaţa românească, am decis efectuarea unui test amplu de plăci de bază care oferă suport pentru noul FSB, ce va rămâne în vigoare până la apariţia anul viitor a procesorului Prescott cu FSB la 1066MHz şi a chipset-ului Grantsdale care va face trecerea la PCI-Express şi DDR II.

Ionuţ Popa

Conectori

BLUETOOTH - Standard de conectare wireless între două dispozitive. Rata maximă de transfer este de 2Mbps pe o rază maximă de 10 metri.

FIREWIRE - Standard de conectare, iniţial implementat doar pe platformele Apple. Cele mai noi variante oferă o rată de transfer maximă de 400Mb/s pentru PC-uri şi 800Mb/s pentru computerele Apple. Cele mai răspândite dispozitive Firewire sunt plăcile de captură şi camerele video.

IRDA (INFRARED DATA ARCHITECTURE) - Standard de transmisie a informaţiei care foloseşte raze infraroşii.

USB (UNIVERSAL SERIAL BUS) - Standard de conectare plug'n'play care în varianta 1.1 oferea o rată de transfer maximă de 12Mb/s. Versiunea 2.0 a crescut această valoare la 480Mb/s.

LAN (LOCAL AREA NETWORK) - O reţea de calculatoare care ocupă o arie mică. Fiecare PC din această reţea este un nod şi este conectat la un alt nod prin cabluri şi repetoare de semnal.

DICȚIONAR

ACPI (ADVANCED CONFIGURATION & POWER INTERFACE) - Specificații ale managementului consumului de curent într-un calculator. Aceste specificații permit sistemului de operare să controleze flexibil consumul componentelor din calculator.

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT) - Este o specificație de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan versiunea AGP 8X oferă o lățime de bandă de 2.1GB/s.

BIOS (BASIC INPUT OUTPUT SYSTEM) - Componentă software stocată pe un chip ROM de memorie care face testul componentelor sistemului în timpul inițializării sistemului și conține codul interfețelor I/O.

BUS - Set de linii hardware din interiorul unui calculator prin care se transmit informațiile între diversele componente.

CACHE - Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informația cel mai des accesată din RAM.

DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM - Tip de memorie care tranferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeași frecvență. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact și pe cel descrescător.

DUAL-CHANNEL - Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lățimii de bandă disponibile.

ECC (ERROR CORRECTING CODE MEMORY) - Tip de memorie care conține circuite speciale de detectare și corectare a erorilor.

FSB (FRONT SIDE BUS) - Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM și Northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvențe dă frecvența de funcționare a procesorului.

NORTHBRIDGE - Este principalul chip de pe o placă de bază și se ocupă cu transferul între procesor, memorie și magistrala AGP.

OVERCLOCKING - Modificarea parametrilor standard de funcționare a unor componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată.

PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT) Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel in 1993.

PNP (PLUG AND PLAY) - Un set de specificații care permite unui dispozitiv să se configureze singur și să funcționeze fără intervenția utilizatorului imediat ce este instalat în sistem.

POST (POWER ON SEFT TEST) - O serie de teste ce sunt executate de sistem la inițializare. Se verifică memoria, tastatura, diskurile, etc.

RAID (REDUNDANT ARRAY OF INDEXPENSIVE/INDEPENDENT DISKS) - Metodă de împărțire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securității datelor (RAID 1). Există și variante care combină avantajele și dezavantajele metodelor menționate anterior.

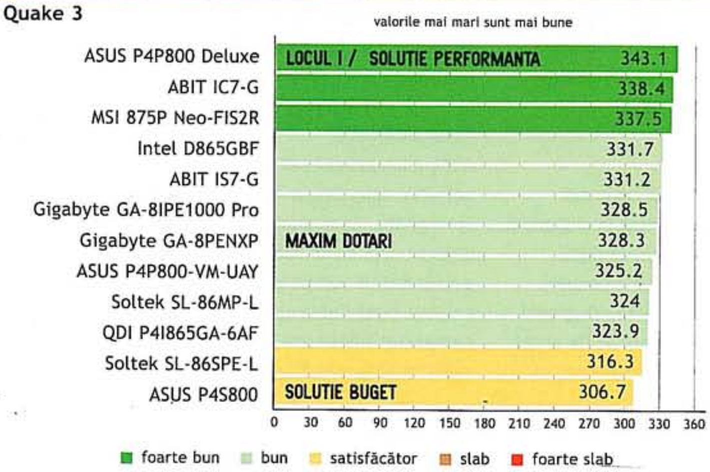
SERIAL ATA - Interfață de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s. Conectorii Serial ATA sunt subțiri și îmbunătățesc circulația aerului în carcasa calculatorului.

SOCKET - Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platfomă.

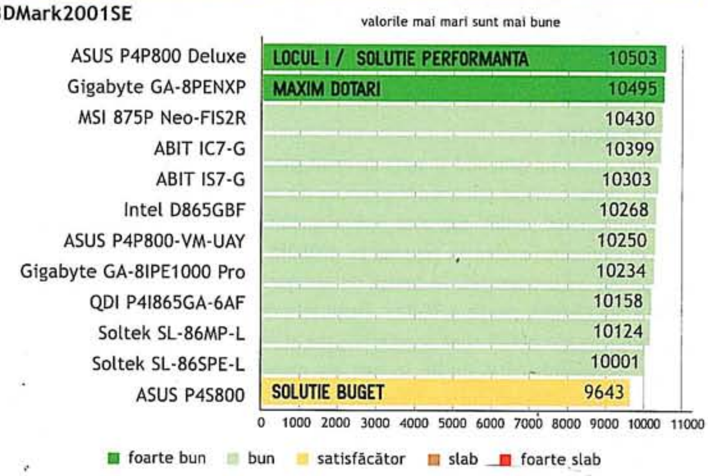
SOUTHBRIDGE - Chip de pe placa de bază ce asigură conectivitate pentru componente precum harddisk-uri, dispozitive USB, Firewire, tastatură, mouse, etc.

Plăci de bază Socket 478

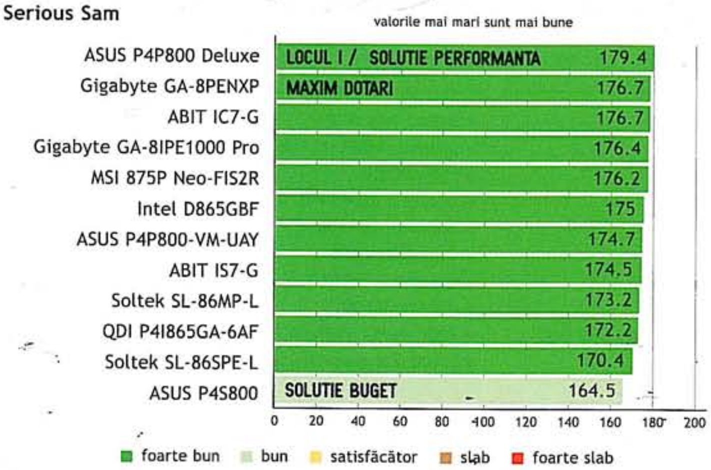
Quake 3



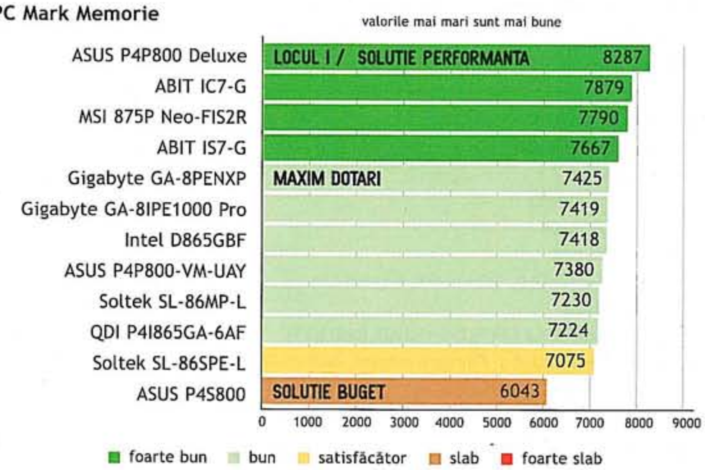
3DMark2001SE



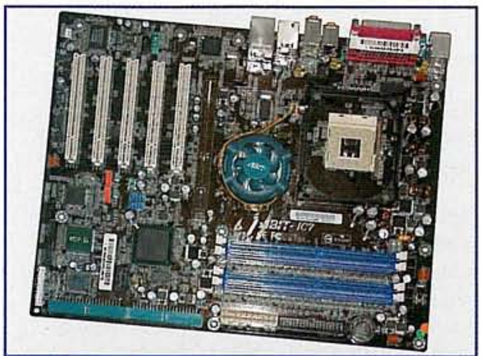
Serious Sam



PC Mark Memorie



Abit IC7-G



218$ / 24 luni
Tape Computer / UltraPRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

Nava amiral a producătorului Abit este IC7-G. Dotările plăcii sunt foarte bogate, prețul plătit pentru aceasta fiind și el pe măsură.

AVANTAJE

Dotările oferite de Abit IC7-G satisfac gusturile oricărui utilizator. Dotări precum dual-RAID Serial ATA și Gigabit Lan nu vor fi folosite în viitorul apropiat de foarte mulți, dar prezența lor nu poate să deranjeze. Din pachet nu lipsește adaptorul Serial ATA-Paralell ATA patentat Serilell de către Abit. Toate cablurile Serial ATA sunt însoțite de alimentare. Codecul de sunet are conectori analogi pentru 5.1 canale și S/PDIF Out și In.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Abit IC7-G sunt cu mult peste nivelul chipset-urilor anterioare produse de Intel, acest lucru fiind posibil datorită optimizărilor chipset-ului când memoria rulează la 400MHz sincronizat cu procesorul. În testul de memorie Sandra am obținut peste 4.7GB/s. Opțiunile de overclocking ale plăcii sunt foarte bogate și se găsesc în meniul SoftMenu III. În test am reușit să operăm cu un FSB maxim de 250MHz, acest lucru însemnând, Quad Bumped, aproape 1GHz.

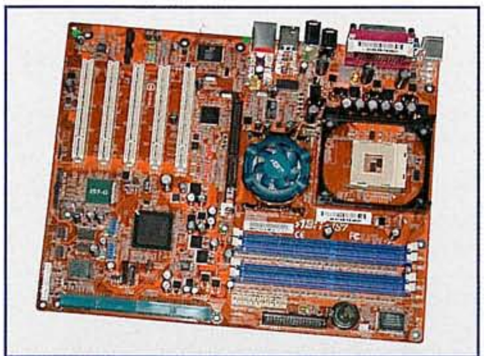
CONCLUZIE

Pentru cei care îndrăgesc overclocking-ul și dotările numeroase le recomandăm cu căldură ABIT IC7-G.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I875P+ICH5R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **6xUSB2.0, 3xFirewire, Gigabit Lan**
- ATA: **2xATA100**
- RAID: **2xSerial ATA RAID(0),2xSerial ATA RAID (0/1)**
- Extra: **Conectori USB și Firewire externi, cabluri ATA rounded**

Verdict 2.610

Abit IS7-G



183.5$ / 24 luni
Tape Computer / UltraPRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

Implementare de top a chipset-ului I865PE de la Abit se numește IS7-G și aduce optimizări ale BIOS-ului menite să crească performanța.

AVANTAJE

Dotările lui Abit IS7-G sunt bogate, deși nu la nivelul plăcilor Gigabyte sau MSI. Avem la dispoziție controller Gigabit Lan, trei porturi Firewire, șase USB 2.0, conectori audio optici S/PDIF In și Out. RAID-ul este disponibil doar pentru harddisk-urile Serial ATA. Conectorii sunt în număr de 4, doi sunt susținuți de Southbridge-ul ICH5R și doi de chip-ul Silicon Image. Layout-ul plăcii nu este cel mai bun pe care l-am întâlnit. Problema instalării memoriei obstrucționată de placa video se găsește și pe Abit IS7-G.

PERFORMANȚE

Abit a reușit după exemplul ASUS să activeze tehnologia PAT, care exista teoretic doar în chipset-ul I875P. Prin folosirea ultimului update de BIOS, versiunea 1.3, în meniul de setări ale memoriei apar opțiuni suplimentare, care selectează gradul de optimizare a transferului cu memoria. De notat că pentru a putea folosi cele mai agresive setări avem nevoie de memorie de calitate.

CONCLUZIE

Cei care doresc performanță la nivelul lui Intel Canterwood dar nu sunt dispuși să plătească prețul ridicat pot să își îndrepte atenția către IS7-G sau chiar varianta fără Gigabit Lan, IS7.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865PE+ICH5R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit Lan**
- ATA: **2xATA100**
- RAID: **2xSerial ATA (RAID 0), 2xSerial ATA (RAID 0/1)**
- Extra: **S / PDIF Out / In**

Verdict 2.545

ASUS P4P800 Deluxe



151.6$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

De la prima privire se observă că P4P800 Deluxe este o placă produsă de ASUS datorită schemei coloristice a PCB-ului și a slot-urilor.

AVANTAJE

Slot-urile memoriei și conectorii IDE sunt colorați alternativ în albastru și negru pentru o mai ușoară identificare a acestora. Revizia plăcii testate aduce ca principală modificare, din punct de vedere al layout-ului, poziționarea radiatorului northbrige-ului în paralel cu slotul AGP, permițând astfel instalarea plăcilor video de dimensiuni mari. Pe placă este prezent un conector special, patentat de ASUS care permite instalarea unei plăci de rețea wireless.

PERFORMANȚE

ASUS este primul producător care a reușit să activeze tehnologia PAT pe chipset-ul I865PE Springdale. Ca urmare sporul de performanță obținut este suficient ca ASUS P4P800 să aibă performanțe comparabile cu plăcile de bază cu chipset Intel Canterwood. În teste placa s-a comportat impecabil, reușind chiar și un overclocking stabil la un FSB de 1GHz.

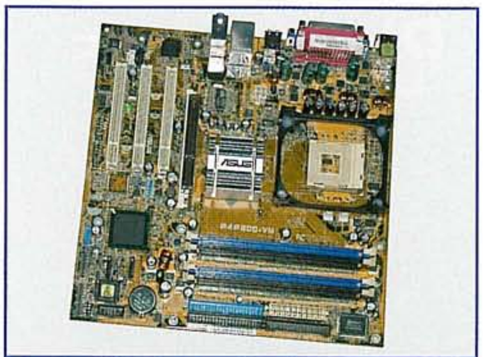
CONCLUZIE

Prețul scăzut în comparație cu varianta care implementează chipset-ul Intel Canterwood și performanța ridicată face din ASUS P4P800 Deluxe o alegere excelentă.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865PE+ICH5R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **4xUSB 2.0, 1xFirewire, Lan**
- ATA: **2xATA100**
- RAID: **2xATA 133RAID, 2xSerial ATA RAID**
- Extra: **Slot proprietar ASUS Wireless Lan**

Verdict 2.647

ASUS P4P800-VM-UAY



109.20$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Prin P4P800-VM-UAY ASUS a reuşit să producă o placă de bază mini-ATX cu placă video încorporată şi performanţe ridicate. Acest lucru a fost posibil datorită implementării chipset-ului Intel 865G.

AVANTAJE
Într-un spaţiu foarte mic este integrată şi o placă video, un controller Lan, conectori Serial ATA, existând spaţiu suficient pentru instalarea celui mai puternic procesor Intel. Acesta poate beneficia de avantajele tehnologiei Hyper-Threading şi poate funcţiona sincron cu memoria dual-channel DDR400. Datorită formatului mini-ATX şi multiplelor componente instalate pe PCB, layout-ul acestuia nu este foarte aerisit, spaţiul disponibil fiind limitat.

PERFORMANŢE
Nivelul performanţelor este acelaşi cu cel al chipset-urilor I865PE şi I865G. Un lucru negativ este lipsa opţiunilor de overclocking. Practic, singurele lucruri ce pot fi setate sunt voltajul memoriei şi timpii de acces ai acesteia.

CONCLUZIE
Ca soluţie integrată ASUS P4P800-VM-UAY este o soluţie performantă la un preţ rezonabil. De specificat că placa nu este recomandată amatorilor overclocking-ului.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865G+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/3 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Placă video încorporată**

Verdict 2.426

ASUS P4S800



79.6$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Chipset-ul SiS648FX care stă la baza plăcii ASUS P4S800 este o revizie a mai vechiului SiS648 care acum suportă procesoarele Pentium 4 cu FSB-ul la 800MHz şi poate profita de avantajele tehnologiei Hyper-Threading.

AVANTAJE
Deşi southridge-ul este protejat pasiv cu un radiator de dimensiuni mici, el este poziţionat inteligent astfel încât aerul suflat de ventilatorul procesorului îl răceşte. ASUS a decis dotarea lui P4S800 cu un slot proprietar în care poate fi instalat un adaptor Wireless Lan ce trebuie achiziţionat separat. Layout-ul plăcii este foarte aerisit datorită lipsei chip-urilor adiţionale. Slotul AGP beneficiază de un mecanism de retenţie solid. În spatele carcasei este disponibil un conector S/PDIF Out. Pe CD-ul cu driveri este livrat şi softul ASUS Probe pentru monitorizarea temperaturilor şi voltajelor din sistem.

PERFORMANŢE
Performanţele sunt sub nivelul soluţiilor dual-channel actuale, cu în jur de 10-15%, acest lucru datorându-se controller-ului single channel implementat pe SiS648FX.

CONCLUZIE
Preţul mic al lui P4S800, nivelul de performanţă atins şi renumele producătorului ASUS fac din această placă de bază o alternativă foarte bună.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **SiS648FX+SiS963L**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **3GB**
- Conectori: **4xUSB 2.0, Lan, S / PDIF Out**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Slot proprietar ASUS Wireless Lan**

Verdict 2.272

Gigabyte GA-8IPE1000 Pro



127.2$ / 36 luni
Caro Group / UltraPRO Computers
021-313.71.09 / 021-211.70.90
www.caro.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GA-8IPE1000 Pro este o placă ce are la bază chipset-ul Intel Springdale care oferă suport pentru noile procesoare cu FSB-ul la 800MHz şi tehnologia Hyper-Threading.

AVANTAJE
În stilul Gigabyte, dotările lui GA-8IPE1000 Pro sunt bogate şi includ conectori pentru şase porturi USB 2.0, doi conectori Firewire livraţi pe o plăcuţă adiţională şi conectori S/PDIF Out şi RCA pentru chipul audio ALC655. Controller-ul Fast Ethernet este produs de Intel. Versiunea southbridge-ului este ICH5 deci nu beneficiem de RAID Serial ATA, Gigabyte renunţând să mai adauge un chip separat pentru această funcţie. Construcţia PCB-ului este foarte îngrijită, marginile plăcii fiind rotunjite, iar componentele fiind colorate special pentru o mai uşoară identificare.

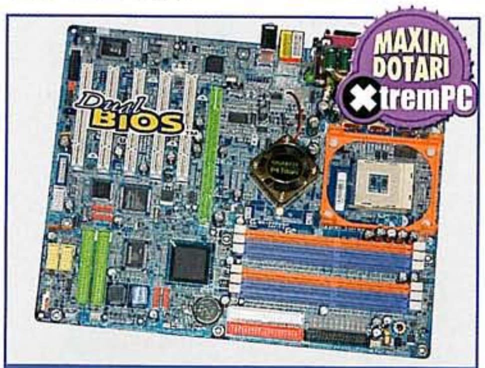
PERFORMANŢE
Gigabyte GA-8IPE1000 Pro s-a dovedit foarte stabilă în teste, performanţele fiind la nivelul celorlalte plăci cu chipset I865PE. Opţiunile de overclocking din BIOS oferă posibilitatea setării voltajelor pentru procesor, memorie şi slotul AGP în plaje destul de largi.

CONCLUZIE
Dotările oferite şi performanţele de top recomandă achiziţionarea lui Gigabyte GA-8IPE1000 Pro.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865PE+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **6xUSB 2.0, 2xFirewire, Lan**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **S / PDIF Out, RCA Out**

Verdict 2.537

Gigabyte GA-8PENXP



216.7$ / 36 luni
Tornado Sistems / UltraPRO Computers
021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

GA-8PENXP este o placă de bază construită în jurul chipset-ului I865PE, la care Gigabyte a adăugat o serie de dotări impresionante, vizibile fiind cele şase DIMM-uri de memorie.

AVANTAJE

În stilul Gigabyte, GA-8PENXP este dotată cu plăcuţe adiţionale, manuale, software, cabluri de conectare care fac ca ambalajul în care este livrată placa să pară neîncăpător. Sunt livrate plăcuţe cu două porturi USB 2.0 suplimentare, doi conectori Firewire, S/PDIF Out şi RCA pentru conectarea sistemului audio. De asemenea, mai avem plăcuţe cu conectori Serial ATA externi şi un sistem de alimentare care adaugă încă trei faze regulatorului de curent pentru a îmbunătăţi stabilitatea în condiţii extreme. Toate cablurile Serial ATA sunt livrate cu alimentare, care de obicei lipseşte.

PERFORMANŢE

Performanţele sunt la nivelul celorlalte plăci cu chipset-ul Intel Springdale. Comportarea plăcii în teste a fost ireproşabilă. Pentru overclocking stau la dispoziţie setări pentru voltajele procesorului, memoriei şi slotului AGP. FSB-ul poate fi urcat până la valoarea de 355MHz.

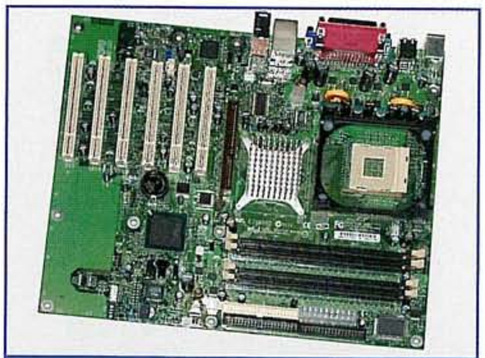
CONCLUZIE

Gigabyte GA-8PENXP este destinată celor care caută performanţă şi dotări cu orice preţ.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865PE+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP Pro/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN CSA**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **2xATA133, 2xSerial ATA**
- Extra: **Plăcuţe cu USB, Firewire, S / PDIF, RCA, sistem de alimentare duală, conectori Serial ATA externi**

Verdict 2.566

Intel D865GBF



110.8€ / 24 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Urmând o lungă tradiţie, primele plăci comerciale cu cele mai noi chipset-uri lansate, sunt produse chiar de Intel. Astfel, avem ocazia să prezentăm placa Intel D865GBF, construită în jurul chipset-ului I865G cu grafică integrată.

AVANTAJE

Intel D865GBF este o placă ce oferă dotări software foarte bogate şi tehnologii suplimentare, printre care amintim Intel Precision Cooling Technology, care ajustează viteza de rotaţie a paletelor ventilatorului în funcţie de temperatura procesorului şi Intel Rapid Boot care micşorează timpul de iniţializare a sistemului. Bundle-ul software este şi el bogat: Intel Express Integrator, Intel Integrator Toolkit, Express Update, Internet Security and Antivirus, Intel Active Monitor, Restore IT, Diskeeper, NTI CD-Maker, ADI SoundMAX 4XL, Real Player, Sonic Focus şi InterVideo WinDVR.

PERFORMANŢE

Performanţele sunt puţin sub nivelul plăcilor producătorilor consacraţi, însă stabilitatea este excelentă. Opţiunile de overclocking nu există, lucru specific plăcilor Intel.

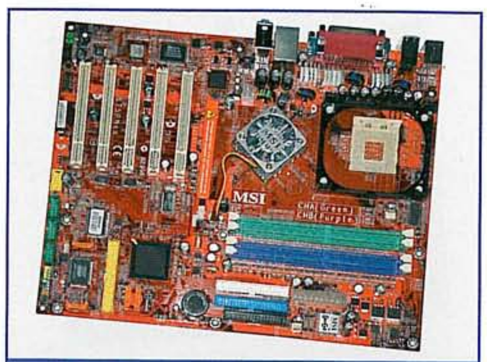
CONCLUZIE

Cei care vânează stabilitatea sistemului şi nu sunt interesaţi de overclocking vor aprecia Intel D865GBF. Bundle-ul software valoros este un lucru ce nu trebuie ignorat.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865G+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/6 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Gigabit Lan CSA**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Placă video încorporată**

Verdict 2.544

MSI 875P Neo-FIS2R



219€ / 36 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

MSI 875P Neo-FIS2R este vârful gamei de plăci de bază MSI. Chipset-ul care stă la baza plăcii este I875P Canterwood.

AVANTAJE

Dotările plăcii sunt impresionante, pachetul în care aceasta este livrată fiind parcă neîncăpător. Plăcuţele adiţionale sunt în număr de trei: una cu doi conectori suplimentari USB 2.0, una cu trei conectori Firewire şi una cu conectori S/PDIF Out şi RCA. În pachet mai sunt incluse patru cabluri Serial ATA şi cablurile de alimentare pentru acestea. Partea de software este completată de Photoshop Album SE, WinDVD, WinRip, Virtual Drive şi Media Ring. Cablurile IDE oferite sunt rotunjite. Cooler-ul northbridge-ului are un ventilator cu leduri colorate ce luminează în timpul funcţionării. Toţi conectorii de pe PCB-ul roşu al plăcii sunt coloraţi pentru o mai uşoară identificare.

PERFORMANŢE

Performanţele lui MSI 875P Neo-FIS2R sunt la nivelul celorlalte plăci cu chipset-ul I875P. Pe partea de overclocking sunt oferite din BIOS setări generoase pentru voltajele procesorului, memoriei şi plăcii video.

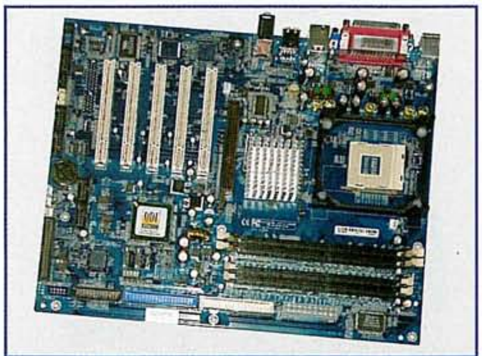
CONCLUZIE

MSI 875P Neo-FIS2R este o placă destinată celor care nu fac compromisuri, preţul care trebuie plătit fiind şi el pe măsură.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I875P+ICH5R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **8 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit Lan CSA**
- ATA: **2xATA100**
- RAID: **1xATA133, 4xSerial ATA**
- Extra: **Plăcuţă cu S / PDIF Out şi RCA**

Verdict 2.605

QDI
P4I865GA-6AF



105$ / 36 luni
Net Brinel Computers
0264-41.46.10
www.brinel.ro

Pentru cei dornici de o placă de bază performantă, care nu au bugetul necesar şi pentru achiziţionarea unei plăci video, pentru completarea sistemului, QDI le oferă P4I865GA-6AF.

AVANTAJE
QDI P4I865GA-6AF este o soluţie pentru integratori deoarece oferă placă video integrată şi totodată este dotată cu slot AGP în cazul în care se doreşte adăugarea unui accelerator grafic mai puternic. Sunt suportate cele mai noi procesoare Intel Pentium 4 cu FSB-ul la 800MHz. Memoria poate fi instalată în dual-channel şi poate avea o frecvenţă maximă de 400MHz. În pachetul în care este livrată placa mai găsim o plăcuţă cu patru conectori USB 2.0, o plăcuţă cu un conector audio S/PDIF Out. În spatele carcasei se mai găseşte şi un conector Firewire.

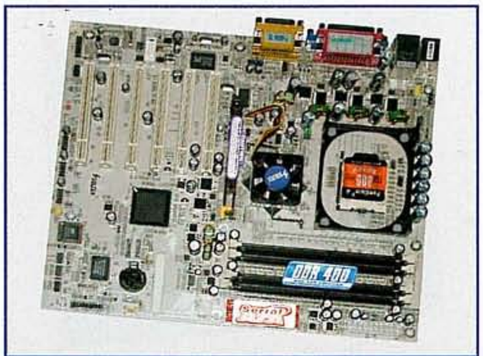
PERFORMANŢE
Performanţele lui QDI P4I865GA-6AF sunt destul de bune, clasându-se la nivelul celorlalte chipset-uri I865G. Opţiunile de overclocking sunt foarte sărace, singurul lucru care poate fi setat este frecvenţa de operare a procesorului, şi aceasta în intervale nu prea largi.

CONCLUZIE
QDI oferă prin P4I865GA-6AF o placă de bază cu performanţe bune şi dotări suficiente pentru majoritatea utilizatorilor.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865G+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/5 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **8 USB 2.0, 1xFirewire**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Plăcuţă cu S / PDIF, placă video**

Verdict 2.490

Soltek
SL-86MP-L



119$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Prin SL-86MP-L, Soltek continuă linia sa de plăci de bază cu PCB-uri argintii.

AVANTAJE
Bundle-ul software oferit de Soltek SL-86MP-L este foarte bogat şi conţine aplicaţiile PC-Cillin 2002, Virtual Drive 7, RestoreIT! 3 Lite, Partition Magic 6.0 SE şi Drive Image 4.0. Deşi numărul conectorilor existenţi pe placă nu este foarte mare trebuie apreciată prezenţa plăcii video integrate. Soltek SL-86MP-L dispune de un slot AGP în cazul în care se doreşte folosirea unei plăci video separate. Layout-ul plăcii este destul de bine organizat, acest lucru fiind posibil şi datorită puţinelor chipuri existente pe PCB. Culoarea argintie a acestuia îmbunătăţeşte aspectul general al plăcii, întinat de culoarea neagră a DIMM-urilor de memorie.

PERFORMANŢE
Performanţele plăcii sunt bune în condiţiile unei stabilităţi solide. Pe partea de overclocking, Soltek ne oferă posibilitatea modificării voltajelor pentru memorie, procesor şi placă video. FSB-ul sistemului poate fi ajustat până la valoarea de 350MHz.

CONCLUZIE
Cei care caută o placă cu aspect plăcut şi nu sunt adepţii dotărilor foarte bogate pot să-şi aleagă un Soltek SL-86MP-L.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865G+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/6 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **2xUSB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Placă video, bundle software bogat**

Verdict 2.491

Soltek
SL-86SPE-L



112$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Explozia de plăci de bază cu chipset-ul Intel Springdale nu a trecut neobservată de Soltek şi astfel am avut ocazia să testăm modelul SL-86SPE-L.

AVANTAJE
Soltek SL-86SPE-L este livrat cu un bundle software foarte bogat care include PC-Cillin 2002, Virtual Drive 7, RestoreIT! 3 Lite, Partition Magic 6.0 SE şi Drive Image 4.0. Culoarea argintie face ca SL-86SPE-L să fie o opţiune reală pentru instalarea în carcase cu vitrină laterală. Am fi preferat ca şi DIMM-urile de memorie şi ventilatorul Northbridge-ului să fie colorate asemănător. În pachet găsim şi cabluri pentru conectarea harddisk-urilor Serial ATA, însă nu avem cablurile pentru alimentarea acestora. Layout-ul plăcii este aerisit, singurul lucru de reproşat fiind poziţionarea slotului AGP prea aproape de DIMM-urile de memorie.

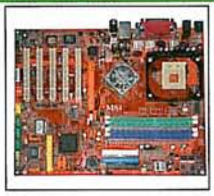
PERFORMANŢE
Comparat cu ceilalţi concurenţi cu acelaşi chipset Soltek SL-86SPE-L nu străluceşte, însă diferenţele de performanţă sunt de până la 5%.

CONCLUZIE
Soltek SL-86SPE-L nu este cea mai performantă implementare a chipset-ului I865PE, însă preţul relativ scăzut şi sporul de performanţă adus faţă de generaţia anterioară de chipset-uri Intel, fac din acesta o alegere bună.

- Socket: **Socket 478**
- Chipset: **I865PE+ICH5**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 AGP/6 PCI**
- Memorie: **DDR400**
- Capacitate: **4GB**
- Conectori: **2xUSB 2.0 / Lan**
- ATA: **2xATA100, 2xSerial ATA**
- RAID: **Nu**
- Extra: **Bundle software bogat**

Verdict 2.473



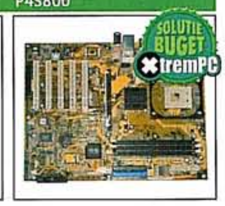




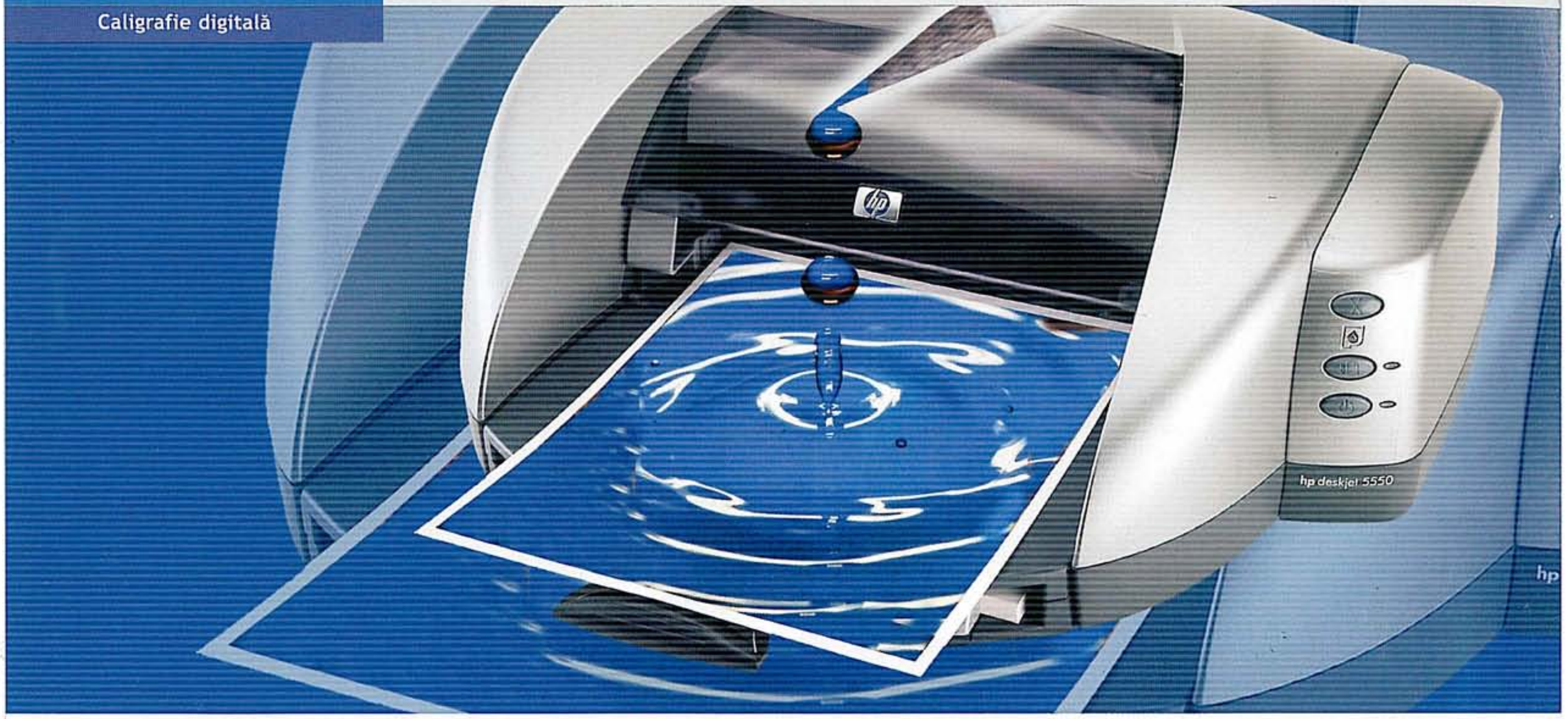
	ASUS P4P800 Deluxe	ABIT IC7-G	MSI 875P Neo-FIS2R	Gigabyte GA-8PENXP	ABIT IS7-G	Intel D865GBF
Preţ	151.6$	218$	219€	216.7$	183.5$	110.8€
Detalii tehnice						
Socket	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
Chipset	I865PE	I875P	I875P	I865PE	I865PE	I865G
FSB	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 AGP/5 PCI	1 AGP/5PCI	1 AGP/5 PCI	1 AGP Pro/5 PCI	1 AGP/5 PCI	1 AGP/6 PCI
Memorie	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400
IDE	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA100
Serial ATA	-	-	-	2xSerial ATA	-	2xSerial ATA
IDE RAID	2xATA133	-	1xATA133	2xATA133	-	-
Serial ATA RAID	2xSerial ATA	4xSerial ATA	4xSerial ATA	2xSerial ATA	4xSerial ATA	-
Teste						
Quake3 640x480	343.1	338.4	337.5	328.3	331.2	331.7
Serious Sam 640x480	179.4	176.7	176.2	176.7	174.5	175
3DMark2001SE 640x480	10503	10399	10430	10495	10303	10258
PCMark2002 CPU	6017	5924	5936	5937	5950	5851
PCMark2002 Memorie	8287	7879	7790	7425	7667	7418
Sandra Mem. Int	4849	4733	4721	4508	4812	4531
Sandra Mem. Float	4902	4711	4702	4501	4835	4545
Sandra CPU Dhrystone	5591	5537	5540	5623	4534	5564
Sandra CPU Whetstone	4733	4706	4685	4595	4532	4688
Sandra Disk	27940	27799	27698	27941	27275	27810
Note teste						
Sintetice	1.441	1.407	1.402	1.370	1.359	1.372
Jocuri	1.148	1.133	1.132	1.124	1.116	1.117
Dotări	0.058	0.070	0.071	0.072	0.070	0.055
Verdict	2.647	2.610	2.605	2.566	2.545	2.544





	Gigabyte GA-8IPE1000 Pro	Soltek SL-86MP-L	QDI P4I865GA-6AF	Soltek SL-86SPE-L	ASUS P4P800-VM-UAY	ASUS P4S800
Preţ	127.2$	119$	105$	112$	109.2$	79.6$
Detalii tehnice						
Socket	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
Chipset	I865PE	I865G	I865G	I865PE	I865G	SiS648FX
FSB	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 AGP/5 PCI	1 AGP/6 PCI	1 AGP/5 PCI	1 AGP/6 PCI	1 AGP/3 PCI	1 AGP/5 PCI
Memorie	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400
IDE	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA100	2xATA133
Serial ATA	2xSerial ATA	2xSerial ATA	2xSerial ATA	2xSerial ATA	2xSerial ATA	-
IDE RAID	-	-	-	-	-	-
Serial ATA RAID	-	-	-	-	-	-
Teste						
Quake3 640x480	328.5	324	323.9	316.3	325.2	306.7
Serious Sam 640x480	176.4	173.2	172.2	170.4	174.7	164.5
3DMark2001SE 640x480	10234	10124	10158	10001	10250	9643
PCMark2002 CPU	5947	5969	5953	5956	5906	5941
PCMark2002 Memorie	7419	7230	7224	7075	7380	6043
Sandra Mem. Int	4539	4322	4266	4271	4499	3013
Sandra Mem. Float	4478	4318	4227	4272	4481	3014
Sandra CPU Dhrystone	5612	5477	5497	5583	5623	5539
Sandra CPU Whetstone	4590	4639	4725	4810	4579	4797
Sandra Disk	27841	27417	26349	27925	28056	29497
Note teste						
Sintetice	1.369	1.341	1.336	1.345	1.365	1.187
Jocuri	1.115	1.099	1.098	1.080	1.013	1.044
Dotări	0.052	0.051	0.056	0.048	0.048	0.041
Verdict	2.537	2.491	2.490	2.473	2.426	2.272



CALIGRAFIE DIGITALA

CURSA PAGINILOR PE MINUT

Într-o lume ce tinde spre digitalizare, imprimantele par a fi fără importanţă. Totuşi, informaţia tipărită va avea mult timp un rol foarte important în viaţa noastră cotidiană.

INFORMAŢIA TIPĂRITĂ DEŢINE ÎNCĂ AVANTAJE ce nu au putut fi depăşite de progresul digital: este uşor de transportat, uşor de citit şi lucru cel mai important, nu necesită un alt dispozitiv pentru a fi accesată. În testul care urmează s-au aliniat la start 4 imprimante fotografice, 8 imprimante cu cerneală şi 6 imprimante laser. Condiţia de participare la test a fost doar plafonul de preţ: 300€ pentru imprimantele laser şi 250€ pentru cele cu cerneală. Sistemul de test a fost: Shuttle AS45GTR, procesor Intel Pentium 4 la 2.4Ghz, 256MB RAM DDR333, HDD Seagate Barracuda ATA IV 40 GB, Windows 98 SE.

USB versus Paralel

În urmă cu doar 3 ani majoritatea imprimantelor foloseau portul paralel pentru a se conecta la calculator. Acest tip de conectare avea numeroase dezavantaje: calculatoarele aveau un singur port paralel ce trebuia împărţit între periferice de tipul imprimantelor, scannerelor, unităţilor de stocare externă; nu se puteau conecta/deconecta periferice în timpul funcţionării; viteză mică de transfer. Toate aceste probleme şi-au găsit rezolvarea odată cu adoptarea portului USB (Universal Serial Bus). Prin intermediul USB se pot conecta până la 127 de periferice şi nu este necesară oprirea calculatorului pentru a conecta/deconecta un periferic prin acest port. În prezent majoritatea imprimantelor folosesc pentru conectare portul USB (unele chiar USB 2.0 ce oferă o viteză de transfer de până la 480 megabiţi/secundă) sau o placă de reţea.

IMPRIMANTE CU CERNEALĂ

Imprimantele cu cerneală (inkjet) sunt cele mai răspândite datorită preţului foarte bun. Din momentul lansării pe piaţă (1980) şi până în prezent, performanţele imprimantelor inkjet au crescut constant iar preţul a scăzut semnificativ. Pentru a realiza tipărirea, imprimantele inkjet folosesc un procedeu de plasare a unor picături de cerneală pe hârtie. Aceste picături au o dimensiune foarte redusă (până în 60 microni) şi sunt poziţionate foarte precis. Picăturile au de obicei 3 sau 4 culori care sunt combinate pentru a obţine calitate fotografică. Sunt două tehnologii principale pentru plasarea picăturilor de cerneală pe hârtie: "thermal bubble" şi "piezoelectric".

CĂLDURĂ MARE

Procedeul "thermal bubble" (folosit de Canon şi HP) foloseşte mici rezistenţe care produc căldură. Eliberarea de căldură conduce la evaporarea unei cantităţi mici de cerneală şi crearea unei bule de aer. Când această bulă de aer creşte, se creează o forţă ce aruncă o picătură de cerneală din duză pe suprafaţa hârtiei. După ce bula de aer se sparge, apare un gol care atrage cerneală din rezervorul cartuşului, înlocuind cantitatea folosită.

VIBRAŢII CONTROLATE

Procedeul "piezoelectric" (patentat de Epson) utilizează cristale amplasate în spatele fiecărei duze. În momentul în care cristalul primeşte un mic semnal electric, acesta vibrează forţând o mică cantitate de cerneală să părăsească duza. La oprirea din vibraţie cerneala din duză este completată din rezervorul cartuşului.

IMPRIMANTE LASER

Prima imprimantă laser a fost lansată de IBM în 1975 (modelul 3800). În 1984 HP a prezentat prima imprimantă laser desktop (LaserJet) la un preţ de 3.495$. Această imprimantă s-a bucurat de un succes de piaţă foarte mare, devenind o parte importantă a afacerilor HP. Termenul laser din nume a creeat multe confuzii. De fapt, principiul care stă la baza imprimantelor laser este energia electrostatică ce este folosită drept liant. Elementul principal îl reprezintă

Recondiționare cartușe

Nu este un secret pentru nimeni că prețul consumabilelor este foarte mare chiar și pentru un utilizator occidental. Acest fapt a determinat apariția unei întregi afaceri care se ocupă cu reumplerea cartușelor. Înainte să apelați la o astfel de soluție este bine să știți dezavantajele și pericolele la care vă expuneți:

- Trebuie să fiți siguri de compatibilitatea 100% a cartușului recondiționat cu imprimanta voastră. Așa cum ați putut citi în acest articol imprimantele folosesc diferite tehnologii de printare iar montarea unui cartuș incompatibil afectează calitatea imprimării sau poate strica imprimanta.
- Puteți pierde garanția imprimantei deoarece majoritatea producătorilor condiționează acest drept de folosirea cartușelor aprobate de ei.
- Compoziția pentru cerneală este diferită în funcție de producător și de procedeul de imprimare. De exemplu procedeul "thermal bubble" necesită o cerneală stabilă la temperaturi înalte în timp ce această caracteristică nu contează pentru tehnologia piezoelectrică.
- Dacă aceste argumente nu v-au convins și totuși apelați la recondiționarea cartușelor, nu faceți această operație de mai mult de 3 ori deoarece capul de imprimare se poate deteriora și conduce la defectarea imprimantei.

DICȚIONAR

CARTUȘ FOTO
Majoritatea imprimantelor inkjet color folosesc patru culori: cyan, magenta, galben și negru. Cartușele foto mai adaugă tonalități de cyan și magenta pentru a oferi o gamă mai largă de nuanțe.

DPI
Dots Per Inch (puncte pe țol). Reprezintă o unitate de măsură folosită în sistemele de imprimare pentru a măsura rezoluția. Deoarece dpi are două dimensiuni, numărul efectiv de puncte este mult mai mare. De exemplu, 100dpi produce 10.000 de puncte, iar 200dpi are 40.000 de puncte.

IMPRIMARE DYE-SUBLIMATION
Tehnologie de imprimare în care se utilizează un ribbon, hârtie și cap de imprimare speciale. Sublimarea este un proces prin care o substanță solidă trece direct în stare gazoasă fără a trece prin starea lichidă. Imprimantele care folosesc această tehnologie oferă o calitate foto mult mai bună decât cele cu cerneală.

IMPRIMANTE INKJET
Imprimante ce utilizează o tehnologie prin care se împrăștie mici picături de cerneală lichidă pentru a forma o imagine pe hârtie.

IMPRIMANTE LASER
Imprimante ce utilizează o tehnologie xerografică pentru a produce o imagine pe hârtie.

TRUETYPE FONTS
Fonturi care sunt realizate pe baza graficii vectoriale. Prin această metodă mărirea sau micșorarea fontului nu conduce la pierderi de calitate. Primul font de acest tip a fost introdus în 1980 de Adobe.

fotoreceptorul (sub formă de cilindru) realizat dintr-un material fotoconductiv. Inițial acest cilindru este încărcat electrostatic pozitiv de un circuit special. Cilindrul se rotește în jurul axei iar o rază laser baleiză pe suprafața sa descărcând electrostatic anumite puncte. În acest fel, raza laser "desenează" imaginea care urmează a fi tipărită. În următoarea etapă cilindrul vine în contact cu toner-ul (ce este în esență un praf negru cu încărcătură pozitivă). Particulele de toner sunt atrase de suprafețele cilindrului încărcate electrostatic negativ. Hârtia este încărcată și ea electrostatic negativ, dar mult mai puternic decât cilindrul, astfel încât, la realizarea contactului, particulele de toner sunt atrase pe coala de hârtie. În final hârtia trece prin două role care acționează asupra particulelor de toner topindu-le și contopindu-le cu fibrele hârtiei. Așa se explică de ce colile tipărite la imprimante laser sau fotocopiate sunt foarte calde la ieșirea din aparat.

DETALII IMPORTANTE

Memoria imprimantelor este foarte importantă și nu ar trebui să neglijați acest aspect. În acest buffer sunt stocate documentele trimise pentru imprimare, iar calculatorul nu mai trebuie să aștepte terminarea tipăriri. Folosiți hârtie de calitate (minim hârtie recomandată pentru copiator), în caz contrar imprimanta va consuma mai multă cerneală și riscă o defectare a mecanismelor.

SISTEM DE TESTARE

Punctajele au fost realizate în testele de viteză și calitate la care s-au adăugat notele obținute pentru preț/pagină și dotări. S-a mai ținut cont de ergonomie și software dar aceste note nu au cântărit decisiv în nota finală. Punctajele pe categorii au avut o pondere diferită în funcție de clasa de imprimantă. Pentru imprimantele cu cerneală, viteza și calitatea au cântărit cel mai mult (câte 35%), în timp ce prețul pe pagină și dotările au avut o pondere de 15% fiecare. La imprimantele fotografice calitatea contează cel mai mult astfel încât punctajul la această categorie a avut o pondere de 40% în timp ce viteza a fost creditată cu 25%, preț/pagină 20% și dotările 15%. Imprimantele laser sunt renumite pentru viteză. Prin urmare nota la viteză are 45%, calitatea 25%, preț/pagină 20% și dotările au o pondere de 10% din nota finală. În testele de viteză s-au realizat patru eșantioane de tipărire: 40 de pagini text pe setare "normal" și "fast" și 40 de pagini mixt (text și imagini) pe setările "normal" și "fast".

CONCLUZIE

În testul care urmează vă puteți alege ce imprimantă vi se potrivește mai bine, indiferent dacă doriți una rapidă sau de calitate fotografică, ori pur și simplu o imprimantă economică.

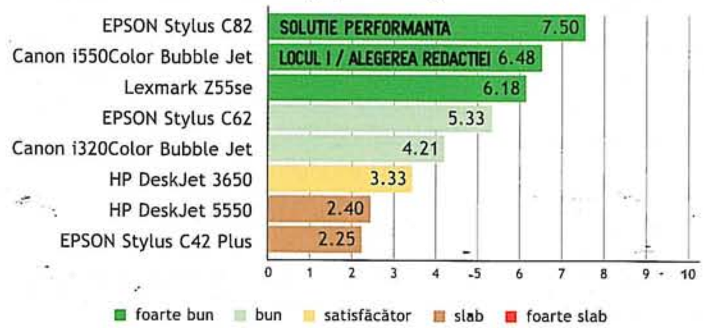
Liviu Marica



Pentru testarea calității fotografice am folosit o imagine A4 la rezoluție de 600dpi

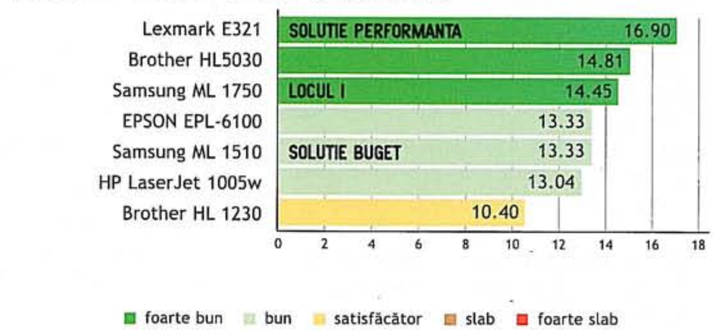
Imprimante InKjet

Viteză text - setarea "normal" (pagini/minut) valorile mai mari sunt mai bune



Imprimante Laser

Viteză text - setarea "normal" (pagini/minut) valorile mai mari sunt mai bune



Brother CG&GC



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
De tipul ei (inkjet sau laser), de format, de viteza de imprimare, exprimată în numărul de pagini imprimate pe minut, de capacitatea de alimentare cu hârtie (numărul de sertare, formatele acceptate), de capacitatea de memorie disponibilă. Dacă este o imprimantă de reţea sau nu.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Costul pe pagină este cel mai important, deoarece în momentul achiziţiei se achită doar costul echipamentului, dar consumabilele necesare se vor achiziţiona permanent.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Din gama Brother va apărea un model nou numit Brother HL-1430 cu următoarele diferenţe semnificative faţă de modelele actuale: viteza de imprimare 14ppm vs. 12ppm, tipărire de pe MacOS, 4MB vs 2MB, interfeţe USB şi IEEE 1284 paralel vs doar paralel, emulare GDI vs N/A.

Cornel Giurgea
Preşedinte CG&GC

Canon Tornado Sistems



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
Înainte de a evalua caracteristicile unei imprimante este bine să ne gândim la rolul pe care îl va avea acea imprimantă şi funcţiile la care trebuie să răspundă. Evident că va trebui calculat în primul rând costul pe pagină în funcţie de volumul preconizat de pagini tipărite.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Este foarte important să calculăm costul pe pagină în funcţie de volumul de tipărire preconizat. Nu are importanţă dacă avem un cost foarte mic pe pagină, dacă imprimanta este foarte scumpă.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Produsele Canon sunt recunoscute pe piaţă datorită calităţii şi fiabilităţii lor, multe dintre produsele concurente având la bază motoare Canon. Pe viitor, Canon îşi propune îmbunătăţirea performanţelor, fără a favoriza anumite caracteristici în detrimentul celorlalte.

Adrian Mântoiu
Director de Marketing şi Comunicare

EPSON MB Distribution



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
Principalele elemente de care se ţine cont sunt: tipul imprimării, tipul aplicaţiilor la care va fi utilizat, platforma, viteza, formatul hârtiei, interfaţa, duplex, preţul, costul de utilizare. Alegerea perfectă este aceea care ia în calcul toate acestea, fiecare criteriu având ponderea sa în alegerea optimă a imprimantei dorite.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Dacă clientul este o mare corporaţie unde se printează zilnic mii de pagini, atunci contează în principal costul pe pagină. Dacă clientul realizează numai câteva printuri pe lună atunci principalul criteriu de selecţie va fi preţul de achiziţie.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Viteza de imprimare creşte de la un model la altul, calitatea imprimării a ajuns deja la praguri la care ochiul uman nu va putea ajunge niciodată. Costul pe pagină, este şi acesta în scădere.

Cătălin Nedelcov
Brand Manager

HP HP România



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
Principalele elemente de diferenţiere între imprimantele existente acum pe piaţă sunt calitatea, viteza imprimării şi bineînţeles preţul. Calitatea e legată de mai mult de 14 factori, rezoluţia fiind doar unul.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Cumpărătorul unei imprimante este cel care ştie cu cea mai bună aproximaţie cât de intens o va folosi. Pentru cei care încă vad în imprimanta laser o soluţie inaccesibilă, anunţăm în premieră că HP a atins nivelul de 199€ prin HP LaserJet 1000w.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Odată cu viitoarele modele, HP îşi va continua tradiţia în a inventa soluţii noi de imprimare, de a lega tehnologia înaltă cu uşurinţa în utilizare pentru fiecare din produsele lansate pe piaţă. HP va îngloba în noile produse câteva invenţii distinctive cum ar fi conectivitate wireless ca standard.

Cristian Gîlmeanu
IPG Product Manager

Lexmark CEmark România



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
Se va decide tehnologia: inkjet, matricială, laser (mono sau color). Caracteristicile de seleţie vor diferi apoi în funcţie de utilizator. Pentru inkjet: rezoluţie, viteză, uşurinţa de utilizare. Pentru laser: volum de lucru lunar, viteză, fiabilitate, compatibilitate, costuri utilizare, capabilităţi hârtie, posibilitatea de upgrade.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Pentru cei care imprimă puţin, costul de achiziţie iniţial este cel mai important. Chiar dacă costul pe pagină este mai ridicat, împărţirea costului de imprimare în valori mai reduse pe o perioadă mai lungă este cea mai bună soluţie.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Toate. În plus politica Lexmark este de a oferi pe lângă o îmbunătăţire a parametrilor menţionaţi şi soluţii complete care să ofere mai multă valoare produselor.

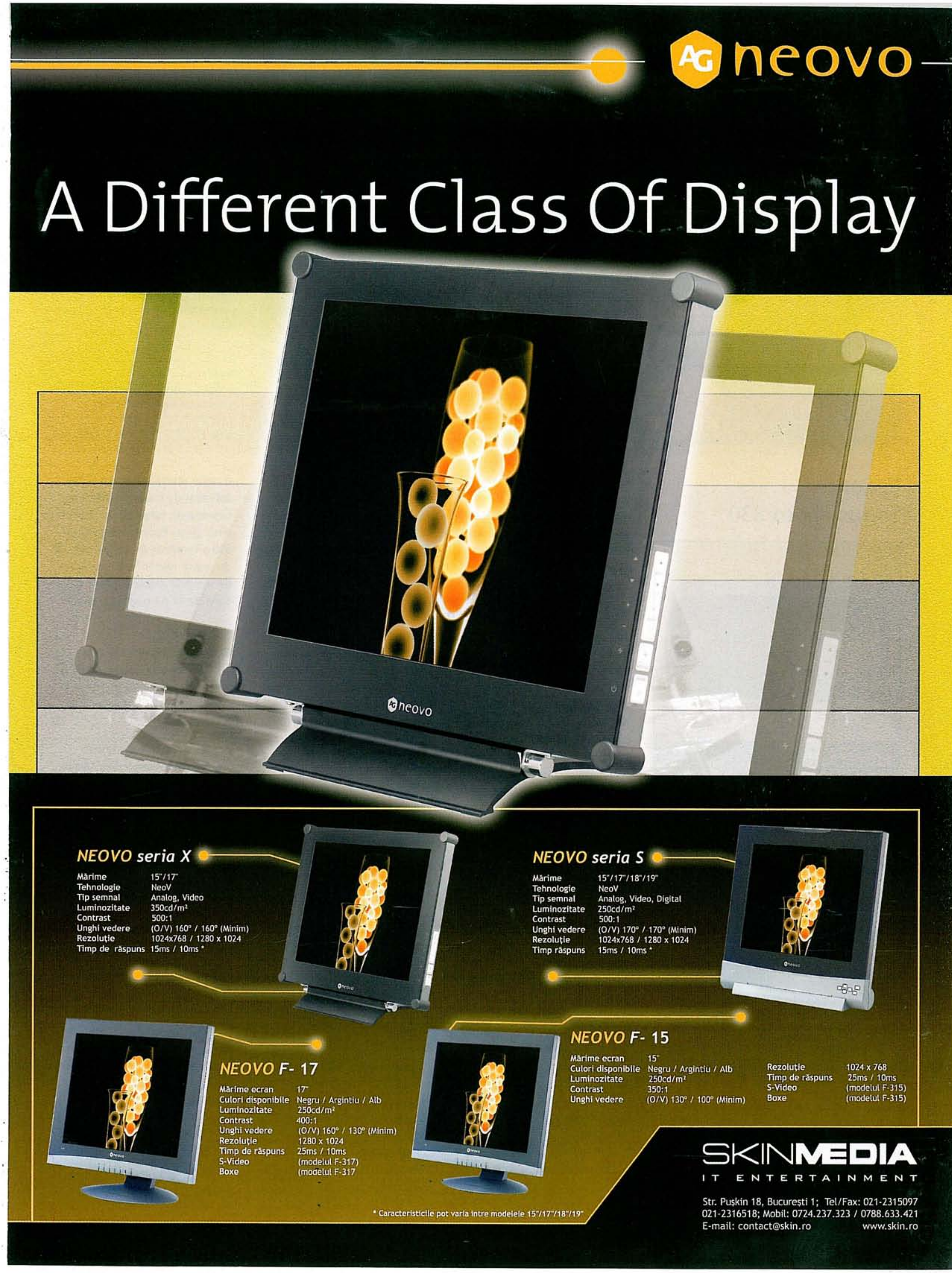
Ştefan Daniel
Branch Manager

Samsung DECK Computers International



De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?
Viteza de imprimare la prima pagină şi viteza de imprimare în lucru. Ergonomia, designul şi spaţiul ocupat pe birou şi nu în utimul rând driveri existenţi.
Ce este mai important: costul pe pagină sau preţul iniţial al imprimantei?
Costul pe pagină a devenit un factor important în formarea deciziei de a alege o imprimantă. Acesta este important pentru aplicaţiile de birou şi acasă dar nu este atât de important la aplicaţiile grafice, tipogafii, domenii unde preţul iniţial determină calitatea imprimării.
Ce caracteristici vor fi îmbunătăţite în viitor?
Calitatea la costuri minime şi preţuri accesibile pentru o tehnologie superioară, reprezintă criteriile de bază ale companiei Samsung. Compania Samsung creeză produse ale căror parametri oferă clienţilor calităţi tehnice şi funcţii superioare la preţuri accesibile.

Radu Panait
Director Marketing


AG neovo
A Different Class Of Display
neovo
NEOVO seria X
Mărime 15"/17"
Tehnologie NeoV
Tip semnal Analog, Video
Luminozitate 350cd/m²
Contrast 500:1
Unghi vedere (O/V) 160° / 160° (Minim)
Rezoluţie 1024x768 / 1280 x 1024
Timp de răspuns 15ms / 10ms *
NEOVO seria S
Mărime 15"/17"/18"/19"
Tehnologie NeoV
Tip semnal Analog, Video, Digital
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 500:1
Unghi vedere (O/V) 170° / 170° (Minim)
Rezoluţie 1024x768 / 1280 x 1024
Timp răspuns 15ms / 10ms *
NEOVO F- 17
Mărime ecran 17"
Culori disponibile Negru / Argintiu / Alb
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 400:1
Unghi vedere (O/V) 160° / 130° (Minim)
Rezoluţie 1280 x 1024
Timp de răspuns 25ms / 10ms
S-Video (modelul F-317)
Boxe (modelul F-317
NEOVO F- 15
Mărime ecran 15"
Culori disponibile Negru / Argintiu / Alb
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 350:1
Unghi vedere (O/V) 130° / 100° (Minim)
Rezoluţie 1024 x 768
Timp de răspuns 25ms / 10ms
S-Video (modelul F-315)
Boxe (modelul F-315)
* Caracteristicile pot varia intre modelele 15"/17"/18"/19"
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro

HP
Photosmart 7350



159€ / 12 luni
HP INteractive Center
021-222.20.72
www.hp.com.ro

Este o imprimantă fotografică bazată pe tehnologia inkjet. Face parte din clasa „standalone” deoarece poate tipări fără a fi conectată la calculator. Este dotată cu un cititor de carduri compatibil cu formatele: CompactFlash, Memory Stick, SmartMedia, SecureDigital, MultiMedia.

PRIMA IMPRESIE
Din punct de vedere al performanțelor este asemănătoare cu HP Photosmart 7150. Diferența majoră este constituită de cititorul de carduri cu care este dotată HP Photosmart 7350. O altă alternativă ar fi HP Photosmart 7550 cu performanțe mai bune dar și cu un preț aproape dublu.

TEHNOLOGII
Pentru a realiza tipărirea fotografiilor direct de pe un card de memorie avem la dispoziție un ecran LCD cu ajutorul căruia putem seta dimensiunile imaginii finale.

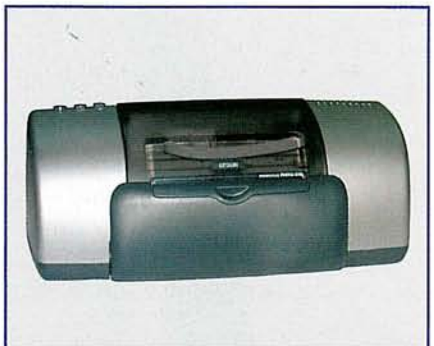
TESTE
Pentru a printa fotografii avem nevoie de cartușul foto care trebuie montat în locul celui black. După un timp această operație poate fi obositoare pentru utilizator. Din această privință HP Photosmart 7550 este o soluție mai bună deoarece funcționează cu toate 3 cartușele, folosind automat tipul de cartuș necesar. HP Photosmart 7350 nu este un campion la viteză dar setarea automată a tipului de hârtie și a rezoluției ne economisește foarte mult timp.

CONCLUZIE
Prețul pe pagină este peste medie însă rezultatele fotografice sunt foarte bune atunci când se folosește tipul de hârtie potrivit.

- Conectare: **USB 1.1**
- Viteză tipărire monocrom: **11ppm**
- Rezoluție maximă: **4800dpi**

Verdict 86.61

Epson
Stylus Photo 830



130€ / 12 luni
MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Folosește pentru imprimare 6 culori și o rezoluție de 5760x720dpi pentru obținerea unui rezultat fotografic foarte bun. Are un preț competitiv pentru o imprimantă cu astfel de caracteristici.

PRIMA IMPRESIE
Alimentarea cu hârtie se face în mod vertical, hârtia fiind ferită de curbarea ce are loc în cazul imprimantelor cu alimentare orizontală. Memoria este de numai 256KB, fapt ce s-a făcut simțit în mod negativ în timpul testelor de viteză. O cantitate mai mare de memorie ar fi scăzut timpul de ocupare al calculatorului.

TEHNOLOGII
Pentru o calitate fotografică foarte bună se poate activa opțiunea RPM (Resolution Performance Manager). Această setare are o contribuție la creșterea calității foto față de modul Best Photo, în schimb timpul necesar printării unei fotografii A4 atinge o jumătate de oră. În plus dacă activăm opțiunea RPM nu mai putem tipări fără margini albe. Acest timp mare poate fi trecut cu vederea dacă ținem cont că nu avem nevoie foarte des să printăm fotografii în format A4.

TESTE
Viteza în teste pe modul normal nu este foarte bună, dar este suficient de ridicată pentru o imprimantă fotografică. Pe modul draft (fast) Epson Stylus Photo 830 a terminat de tipărit cele 20 de pagini text în 3 minute și 40 de secunde având o medie foarte bună de 11.53 pagini pe minut.

CONCLUZIE
Epson Stylus Photo 830 este recomandată utilizatorilor cu un volum mic de tipărire și care își doresc propriul mini laborator fotografic.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **14ppm**
- Rezoluție maximă: **5760x720dpi**

Verdict 85.65

Epson
Stylus Photo 925



299€ / 12 luni
MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

La fel ca și Epson Stylus Photo 830 folosește pentru imprimare 6 culori și o rezoluție de 5760x720dpi pentru obținerea unui rezultat fotografic foarte bun. Este dotată cu un cititor de carduri de memorie oferind posibilitatea de printare direct de pe acestea.

PRIMA IMPRESIE
Are dimensiuni mari pentru o imprimantă foto A4 (492x595x310mm) și o greutate ce se apropie de cea a unei imprimante laser (6.4Kg). Din fericire, dimensiunile apreciabile nu se reflectă în nivelul de zgomot generat de imprimantă (43 dB). Cantitatea de memorie instalată este destul de mică (32KB).

TEHNOLOGII
Poate tipări fără margini albe pe orice tip de hârtie (cu dimensiuni aflate în limita celor specificate). Este dotată cu suport pentru rolă de hârtie fotografică și cu mecanism de tăiere automată.

TESTE
Viteza de printare text monocrom pe setarea Normal este foarte mică (1.55ppm), iar pentru fotografiile A4 cu opțiunea RPM (Resolution Performance Management) activată perioada de așteptare depășește cu mult o jumătate de oră. Viteza în testul documentului cu imagini și text (modul normal) a fost scăzută (15 minute și 10 secunde), dar a fost mult mai bună decât cele obținute de celelalte imprimate foto din test.

CONCLUZIE
Epson Stylus Photo 925 reprezintă o alegere bună pentru pasionații fotografiei digitale și mai ales celor care au o cameră foto digitală performantă.

- Conectare: **USB 1.1**
- Viteză tipărire monocrom: **8.5ppm**
- Rezoluție maximă: **5760x720dpi**

Verdict 82.26

Canon
i320 Color Bubble Jet



65.5€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Atât prețul inițial al imprimantei Canon i320 Color Bubble Jet cât și costul ulterior al cartușelor nu vă vor afecta foarte mult bugetul.

PRIMA IMPRESIE
Canon i320 nu ocupă mult loc pe birou însă construcția sa pare fragilă. În special elementele de susținere ale tăviței de alimentare cu hârtie sunt gata să cedeze dacă sunt forțate prea mult. Datorită dimensiunilor reduse este ușor de transportat și manevrat.

TEHNOLOGII
Din driveri se poate seta pe modul silețios. Imprimarea cu această setare are ca rezultat o reducere foarte mare a zgomotului din timpul funcționării dar viteza scade considerabil. Vivid Photo din pachetul software este o tehnologie care elimină zgomotul din imaginile capturate cu camerele foto digitale. (Pentru mai multe informații despre zgomotul din imagini citiți articolul de camere foto digitale din XtremPC 43).

TESTE
Viteza de imprimare este mică atât în mod text cât și pe modul mixt. Calitatea este bună pentru utilizarea acasă, însă are mici deficiențe la tipărirea imaginilor în mod monocrom. Imprimarea imaginilor color are ca rezultat culori vii și detalii suficiente pentru clasa de utilizatori căreia i se adresează. În testul documentului text (setarea pentru modul fast) a obținut un rezultat foarte bun (3 minute și 45 de secunde) mai bine decât HP DeskJet 5550 (4 minute și 39 de secunde).

CONCLUZIE
O imprimantă foarte bună pentru utilizatorii cu buget redus.

- Conectare: **USB 2.0, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **10ppm**
- Rezoluție maximă: **2400x1200dpi**

Verdict 73.82

Canon
i550 Color Bubble Jet



134.9€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Nr.1 IN TOP XtremPC

A doua reprezentantă de la Canon are performanțe mult mai bune dar și un preț inițial dublu față de Canon i320 Color Bubble Jet. Prin costul mic de exploatare se adresează utilizării acasă sau în birouri mici.

PRIMA IMPRESIE
Alimentarea cu hârtie se face vertical iar conectarea la rețea se poate realiza printr-un adaptor opțional.

TEHNOLOGII
O idee care mi-a plăcut foarte mult este utilizarea a patru cartușe separate pentru fiecare culoare (negru, cyan, magenta și galben). Pentru printare se folosește tehnologia Advanced MicroFine Droplet Technology, textul obținut având o claritate îmbunătățită. Imprimanta se poate seta din driveri pe modul silețios pentru a reduce zgomotul.

TESTE
Viteza din testele de text se ridică peste media obținută de celelalte competitoare din clasa inkjet. Și la această imprimantă Canon am observat o calitate slabă la tipărirea imaginilor în mod monocrom cauzat de o slabă gestionare a nuanțelor de gri. În testul documentului de 20 de pagini de text a reușit un timp de 3 minute și 5 secunde prin urmare o medie de 6.48 pagini pe minut, fiind după Epson Stylus 830.

CONCLUZIE
Economia care se realizează prin folosirea a patru cartușe (deoarece se înlocuiește doar cartușul corespunzător culorii care se consumă) și prețul mic al consumabilelor i-au adus imprimantei Canon i550 Color Bubble Jet distincția "Nr. 1" în topul imprimantelor InkJet.

- Conectare: **USB 2.0, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **18ppm**
- Rezoluție maximă: **4800x1200dpi**

Verdict 84.87

Epson
Stylus C42 Plus



58€ / 12 luni
MB Distribution / Depozitul de Calculatoare
021-230.03.14 / 021-221.73.77
www.mbd.ro / www.itshop.ro

Destinată utilizării acasă, Epson Stylus C42 Plus nu are specificații spectaculoase dar oferă un raport bun preț inițial/performanță.

PRIMA IMPRESIE
Instalarea imprimantei nu pune probleme nici din punct de vedere al dimensiunilor nici din punct de vedere software. Elementul de direcționare al mecanismului de alimentare cu hârtie pare foarte fragil și sensibil la manevrări bruște.

TEHNOLOGII
Din cauza memoriei mici (12KB) calculatorul trebuie să aștepte terminarea imprimării pentru a trimite noi date procesate către imprimantă.

TESTE
Cu siguranță viteza nu este punctul forte al imprimantei Stylus C42 Plus. Cele 80 de pagini tipărite în test, dar mai ales paginile foto păreau că nu se mai termină. Calitatea pe modul fast este slabă și nu o recomandăm pentru imprimarea unor documente importante cum ar fi CV-uri sau proiecte de diplomă. Cele 20 de pagini de text în modul fast au fost tipărite în 3 minute și 10 secunde. În schimb, pe modul normal sau best calitatea este suficient de bună dar trebuie să vă înarmați cu ceva răbdare (pe modul normal, 20 de pagini cu text și imagini color au fost tipărite în 19 minute și 30 de secunde). Totuși, imprimanta are un comportament ce va mulțumi un utilizator obișnuit.

CONCLUZIE
Utilizatorii care nu au nevoie de viteză în imprimarea mixtă (text și imagini) pot opta pentru acest model de la Epson, principalul avantaj fiind reprezentat de prețul de achiziție foarte bun.

- Conectare: **USB 1.1**
- Viteză tipărire monocrom: **12ppm**
- Rezoluție maximă: **2880x720dpi**

Verdict 67.78

Epson Stylus C62



85.5€ / 12 luni
MB Distribution / Depozitul de Calculatoare
021-230.03.14 / 021-221.73.77
www.mbd.ro / www.itshop.ro

Este o imprimantă masivă comparată cu celelalte imprimante inkjet. Dimensiunile au drept cauză şi integrarea transformatorului în carcasa imprimantei, detaliu tehnic de apreciat.

PRIMA IMPRESIE

Cu ajutorul cartuşului black se pot printa 600 de pagini (acoperire 5%), iar cel color rezistă la 300 de pagini (acoperire 5% pentru fiecare culoare).

TEHNOLOGII

Rezoluţia de 5760x720dpi este disponibilă (ca şi în cazul celorlalte imprimante Epson din test) doar în modul foto şi dacă se utilizează hârtie foto specială.

TESTE

Este de remarcat faptul că imprimanta refuză să funcţioneze dacă unul din cele două cartuşe s-a terminat (acest fapt ciudat l-am întâlnit şi la unele modele de imprimante HP). Calitatea imprimării în modul draft este foarte slabă în schimb modul "Text & photo" are rezultate satisfăcătoare. Fotografiile printate cu Epson Stylus C62 au avut o calitate medie comparată cu ceilalţi participanţi la test. Epson Stylus C62 a obţinut rezultate foarte bune în proba documentului mixt (text şi imagini) unde şi driverii au avut o contribuţie deoarece au reuşit să proceseze mult mai bine decât în cazul imprimantei Epson Stylus C82 (12 minute şi 46 de secunde faţă de 20 minute şi 48 de secunde).

CONCLUZIE

Viteza obţinută în testele noastre (atât în modul normal cât şi în modul fast) a fost suficient de mare încât să poată mulţumi orice utilizator obişnuit.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **14ppm**
- Rezoluţie maximă: **5760x720dpi**

Verdict 72.18

Epson Stylus C82



150€ / 12 luni
MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

SOLUŢIE PERFORMANTĂ XtremPC

Detaliile tehnice sunt foarte promiţătoare: 22 pagini pe minut în modul monocrom pe setarea fast, cartuşe separate (negru, cyan, magenta, galben), fotografii resistente la acţiunea apei şi rezoluţie record de 5760x1440dpi.

PRIMA IMPRESIE

Rapiditatea imprimantei Epson Stylus C82 nu poate fi pusă la îndoială însă ar fi interesant de ştiut la ce rezoluţie tipăreşte pe modul draft deoarece calitatea obţinută pe această setare este slabă, comparativ cu ce se obţine cu o imprimantă matricială.

TEHNOLOGII

Şi în acest caz am întâlnit problema de la Epson Stylus C62 cu imposibilitatea de a printa după ce unul din cartuşe s-a terminat. Asta deoarece Epson Stylus C82 primeşte un semnal de avertisment de la chipsetul cu care este dotat cartuşul respectiv şi refuză să mai tipărească.

TESTE

Modul normal (denumit de Epson „Text & Photo") oferă o calitate bună, însă şi un consum proporţional de cerneală. În modul mixt pe setarea normală rezultatele ne-au surprins deoarece au contrastat cu viteza bună de la documentul text unde a atins o viteză de peste 11 pagini pe minut. Acest rezultat de 11.53 pagini pe minut rivalizează cu cele obţinute de soluţiile laser.

CONCLUZIE

Rezultatele din testele mixt pe setarea normal ne-au dezamăgit puţin, însă Epson Stylus C82 rămâne o imprimantă performantă şi foarte rapidă. Trebuie să amintim de preţul bun pe pagină datorat în principal celor 4 cartuşe separate.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **22ppm**
- Rezoluţie maximă: **5760x1440dpi**

Verdict 82.14

HP DeskJet 3650



71€ / 12 luni
HP INteractive Center
021-222.20.72
www.hp.com.ro

Designul este compact dar fără a fi spectaculos. Panoul de comandă conţine un buton de pornire/oprire şi unul de anulare a operaţiei de printare. Un mic LED indică dacă imprimanta este pornită. O imprimantă de dimensiuni mici ce are o viteză medie la o calitate bună atât în modul color cât şi monocrom.

PRIMA IMPRESIE

Din păcate, micile dimensiuni sunt valabile şi pentru cartuşele imprimantei HP DeskJet 3650: cel tri-color are 8ml (o durată de 190 de pagini), iar cel black are 10ml (o durată de 220 de pagini). Cartuşul foto este opţional şi conţine o cantitate mai mare de cerneală: 17ml.

TEHNOLOGII

Calitatea fotografică din testele noastre nu s-a ridicat la nivelul rezultatelor obţinute de imprimantele foto, însă folosirea cartuşului foto a redus foarte mult această diferenţă. De remarcat versiunea a treia a tehnologiei HP Photoret comparativ cu cea mai recentă versiune cu care sunt dotate celelalte două imprimante inkjet HP din test.

TESTE

HP DeskJet 3650 este cea mai rapidă imprimantă inkjet HP din test. A tipărit documentul text de 20 de pagini (pe modul fast) în doar 2 minute şi 56 de secunde faţă de cele 4 minute şi 39 de secunde obţinute de HP DeskJet 5550. Textul imprimat pe modul fast este clar, dar imaginile sunt puţin mai decolorate.

CONCLUZIE

HP DeskJet 3650 este recomandată celor care au nevoie de o imprimantă rapidă pentru text şi capabilă de imprimare fotografică de nivel mediu.

- Conectare: **USB 2.0**
- Viteză tipărire monocrom: **17ppm**
- Rezoluţie maximă: **4800x1200dpi**

Verdict 72.57

HP DeskJet 5550



94€ / 12 luni
HP INteractive Center
021-222.20.72
www.hp.com.ro

Chiar dacă nu are în denumire nimic care să sugereze prezența unei imprimante foto, HP DeskJet 5550 poate tipări imagini (pe hârtie foto) la o rezoluție de 4800x1200. Pentru restul modurilor de imprimare, DeskJet 5550 folosește o rezoluție de 1200x1200.

PRIMA IMPRESIE

Designul imprimantei poate fi catalogat drept futurist, dar spațiul ocupat pe birou este destul de mare (456 x 385 x 156 mm). Folosește un cartuș tri-color (17ml) și unul black (19ml), acesta din urmă putând fi înlocuit cu unul foto pentru a tipări imagini pe hârtie fotografică.

TEHNOLOGII

HP DeskJet 5550 poate recunoaște automat tipul de hârtie, dar atunci când această opțiune este activată se pierd aproximativ 3 secunde la începutul procesului de imprimare. Memoria este de 8MB iar pentru imprimarea imaginilor este folosită tehnologia HP Photoret IV.

TESTE

Viteza în probele text și mixt (tipărirea a 20 de pagini text și imagini) pe modul normal nu a fost cea mai bună din test, însă calitatea obținută a fost la înălțime. Rezultatul pe modul fast al testului mixt nu a fost excepțional deoarece imaginile erau destul de șterse. Testul mixt pe viteză normală a avut rezultate bune în tipărirea textului și imaginilor. Calitatea fotografică a fost bună chiar și atunci când nu am folosit cartușul foto.

CONCLUZIE

O imprimantă solidă și rapidă, cu un volum maxim recomandat de 3000 de pagini pe lună. Calitatea fotografică este foarte bună atunci când utilizăm cartuș foto.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **17ppm**
- Rezoluție maximă: **4800x1200dpi**

Verdict 75.92

Lexmark Z55se



68€ / 12 luni
CEEmark Romania
021-232.68.07
www.lexmark.ro

Construcția imprimantei Lexmark Z55se pare solidă dar la o analiză mai atentă am descoperit o serie de elemente sensibile la o manipulare mai neglijentă.

PRIMA IMPRESIE

Lexmark Z55se dispune de senzori care pot detecta automat tipul de hârtie, lucru util de foarte multe ori. După schimbarea unui cartuș, capetele de scriere se aliniază automat.

TEHNOLOGII

Etapele de printare sau diferitele evenimente legate de imprimantă (lipsa hârtiei sau terminarea unui cartuș) sunt anunțate vocal. Această facilitate poate deveni enervantă după un timp îndelungat de folosire și din această cauză există posibilitatea de dezactivare.

TESTE

Viteza de printare de text a fost bună dar în modul mixt (text și imagini) a scăzut foarte mult. Nu am putut compara rezultatul din textul mixt (text și imagine) cu specificațiile producătorului deoarece acesta nu apar în nici o documentație (doar specificația pentru text color cu 13 pagini pe minut). Costul pe pagină în mod text (0.051€) este cu mult peste media acestui test, însă calitatea este bună. Interesant este costul pe pagina color (15% acoperire) care este cu doar 0.001€ mai mare ca în cazul tipăririi monocrom. Fotografiile de test tipărite cu Lexmark Z55se au avut culori vii și clare.

CONCLUZIE

Prin viteza bună în mod text și calitatea bună obținută în acest tip de printare, Lexmark Z55se își poate găsi cu succes un loc pe biroul de acasă.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **17ppm**
- Rezoluție maximă: **4800x1200dpi**

Verdict 83.66

Brother HL-1230



231€ /12 luni
CG&GC
021-410.54.59
www.cg-gc.ro

Imprimantă laser cu 2MB memorie și o rezoluție de 600x600dpi. Din păcate are doar conectare paralelă, un fapt ce va fi apreciat de posesorii unor calculatore mai vechi ce nu au port USB.

PRIMA IMPRESIE

Dimensiunile mici permit amplasarea imprimantei Brother HL-1230 pe birou de mărime medie. Panoul de comandă are un buton de anulare a imprimării și 4 LED-uri de stare (drum, starea imprimantei, alarmă, date). Instalarea s-a făcut într-un timp relativ scurt și fără probleme, driverii fiind bine realizați.

TEHNOLOGII

O problemă este modul de conectare paralel care are o influență negativă asupra performanțelor globale ale sistemului de calcul. Modul economic nu influențează foarte mult calitatea textului însă are un efect vizibil asupra imaginilor tipărite.

TESTE

Costul pe pagină este bun (0.012€) iar prețul de achiziție este 231€. Vitezele din specificațiile producătorului sunt mai mici decât pentru Brother HL-5030. În testele noastre, Brother HL-1230 a avut o comportare ce s-a apropiat și chiar a depășit HL-5030 în testele de documente mixte text și imagini. Prima pagină tipărită cu setări optimizate pentru calitate a fost gata în 26 de secunde, față de rezultatul obținut de Brother HL-5030 (16 secunde).

CONCLUZIE

Brother HL-1230 este o investiție bună atât din punct de vedere al prețului ce trebuie achitat inițial cât și a costurilor de întreținere ulterioare.

- Conectare: **Paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **12ppm**
- Rezoluție maximă: **600x600dpi**

Verdict 80.62

Brother HL 5030



197.1€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Imprimantă laser cu 4MB memorie şi conectare pe portul USB2.0.

PRIMA IMPRESIE
Are dimensiuni medii pentru o imprimantă laser dar este destul de greu de manevrat deoarece depăşeşte cu puţin 10Kg. Panoul de comandă conţine 3 LED-uri ce indică starea consumabilelor sau apariţia unor eventuale erori. Tăviţa de alimentare cu hârtie poate stoca 250 de coli iar locul pentru depozitarea paginilor tipărite are o capacitate de 150 de coli.

TEHNOLOGII
Brother HL 5030 încorporează un procesor la 133MHz şi poate fi legată direct la reţea prin intermediul unei plăci opţionale 10Base T.

TESTE
Viteza maximă specificată în manual (16 pagini pe minut) nu a fost atinsă în testele noastre însă s-a apropiat destul de mult (14.81 ppm în modul text pe setarea fast). Din punct de vedere al vitezei este de aproape două ori mai lentă decât soluţia HP însă calitatea obţinută este bună, mai ales pentru că hârtia nu este atât de mult deformată. Unele deficienţe din driveri s-au concretizat într-o procesare lentă a documentului mixt ce conţinea imagini. Prima pagină din acest document cu imagini a fost tipărită după 46 de secunde faţă de 13 secunde în cazul documentului text, probabil din cauza driverilor care au procesat imaginile mai lent.

CONCLUZIE
Preţul de achiziţie sub 200€ face accesibilă această soluţie chiar şi unui utilizator obişnuit ce doreşte un preţ mic pe pagină şi un volum lunar mediu de tipărire.

- Conectare: **USB 2.0**
- Viteză tipărire monocrom: **16ppm**
- Rezoluţie maximă: **600x600dpi**

Verdict 88.17

Epson EPL-6100



193€ / 12 luni
MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Epson EPL-6100 beneficiază de o construcţie solidă pentru a rezista cu succes pe post de imprimantă partajată într-un birou de dimensiuni medii.

PRIMA IMPRESIE
În cazul în care caseta de 250 de coli se dovedeşte insuficientă, se poate adăuga opţional o tăviţă suplimentară de 500 de coli. Totalul astfel obţinut de 750 de coli este suficient pentru un birou mic sau mediu.

TEHNOLOGII
Dispune de un procesor la 200MHz şi de o memorie de 8MB. Este una din puţinele imprimante din test care acceptă un upgrade la memorie, în acest caz putându-se adăuga până la 136MB. Timpul de încălzire este de 21 de secunde.

TESTE
Imprimarea pe modul fast are o calitate foarte slabă, însă viteza s-a apropiat în cazul documentului cu text simplu de specificaţiile date de producător: 13.33ppm faţă de 16ppm din manual. Timpul de aşteptare pentru documentul mixt (pe setarea fast) a fost de doar 1 minut şi 31 de secunde la doar 6 secunde de soluţia laser de la Lexmark. Calitatea este bună iar hârtia este dreaptă la ieşirea din imprimantă. Pe modul fast calitatea textului scade însă viteza creşte puţin, ajungând de la 13.33 pagini pe minut la 13.45 pagini pe minut. Preţul de achiziţie este destul de mare comparativ cu soluţiile oferite de concurenţă, însă costul pe pagină este foarte bun.

CONCLUZIE
O imprimantă rapidă atât în tipărirea de fişiere text cât şi în documente care conţin imagini. Recomandată birourilor medii cu un volum mic de tipărire.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **16ppm**
- Rezoluţie maximă: **1200x1200dpi**

Verdict 80.86

HP LJ1005w



239€ / 12 luni
HP INteractive Center
021-222.20.72
www.hp.com.ro

O imprimantă laser cu o viteză de printare medie, disponibilă la un preţ foarte bun. Poate fi o alternativă mai ieftină (din punct de vedere al costului pe pagină) la o imprimantă inkjet pentru cei care doresc doar printări monocrome.

PRIMA IMPRESIE
Foloseşte un toner capabil să tipărească 2500 de pagini (cu o acoperire de 5%) de unde rezultă un preţ pe pagină de 0.0256$. Instalarea pe portul USB 2.0 nu a pus probleme, software-ul (atât de management cât şi driveri) fiind foarte bine realizat.

TEHNOLOGII
Este dotată cu un procesor RISC la 48 MHz şi memorie de 1 MB. Foloseşte o tehnologie specială prin care este eliminat timpul necesar încălzirii, prima pagină fiind tipărită într-un timp scurt. Rezoluţia de tipărire în modul best este de 600x600dpi cu tehnologia HP Ret. Această combinaţie oferă o calitate comparativă cu o rezoluţie de 1200dpi.

TESTE
Textul printat pe modul best este foarte clar, literele fiind foarte bine conturate. Pe modul fast calitatea scade foarte puţin şi nu are loc o creştere de viteză importantă. Când se tipăreşte pe modul fast hârtia se ondulează foarte tare căpătând un aspect neprofesional. Din acest motiv vă recomandăm să evitaţi această setare chiar şi atunci când vă grăbiţi.

CONCLUZIE
Preţul mic (239€) şi volumul de tipărire maxim recomandat (7000 de pagini pe lună) fac din HP LJ1005w o soluţie accesibilă utilizatorilor obişnuiţi sau birourilor mici.

- Conectare: **USB 2.0, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **14ppm**
- Rezoluţie maximă: **600x600dpi**

Verdict 87.81

Lexmark E321



263€ / 12 luni
CEEmark Romania
021-232.68.07
www.lexmark.ro

SOLUȚIE PERFORMANȚĂ XtremPC

Am privit cu scepticism specificațiile de viteză date de producător, deoarece 19ppm reprezintă o viteză mare pentru clasa de imprimante laser de până în 300€. Este compatibilă cu majoritatea sistemelor de operare importante, nefiind uitați nici utilizatorii Linux sau Apple MacOS X.

PRIMA IMPRESIE

Culoarea neagră și modul în care este realizată imprimanta Lexmark E321 nu inspiră puterea care se ascunde sub carcasă. Zgomotul făcut în timpul imprimării, mai ales pe modul fast, este mare (49 dB) și poate deveni extrem de deranjant după o perioadă lungă de utilizare. Din această cauză vă recomandăm instalarea ei cât mai departe de calculatorul unde lucrați.

TEHNOLOGII

Procesorul la 100MHz, Lawrin ASIC și cei 8MB de memorie reușesc să ofere suportul necesar unei printări rapide și cursive.

TESTE

Testele au arătat că Lexmark E321 are o viteză foarte bună în toate tipurile de printare: text, imagine, mixt. Din păcate costul mic inițial este umbrit de prețul mare pe pagină cauzat de tonerul scump. Procesarea documentelor s-a făcut rapid, prima pagină fiind tipărită în doar 15 secunde pentru testul mixt (setarea normal) comparativ cu EPSON EPL-6100 care a durat 44 de secunde. Pe modul text a fost cea mai rapidă din test, reușind în doar 1 minut și 11 secunde să tipărească cele 20 de pagini.

CONCLUZIE

O imprimantă pentru cei care doresc viteză și calitate indiferent de prețul pe pagină.

- Conectare: **USB 1.1, paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **19ppm**
- Rezoluție maximă: **1200x1200dpi**

Verdict 84.57

Samsung ML1510



159€ / 12 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

SOLUȚIE BUGET XtremPC

Prin imprimanta laser ML1510, Samsung face un pas important în această sferă, prezentând o soluție foarte accesibilă din punct de vedere al prețului inițial de achiziție, dar mai ales a costului pe pagină.

PRIMA IMPRESIE

Samsung ML1510 are o formă compactă, având un design simplu dar foarte eficient. Dimensiunile foarte mici permit așezarea imprimantei Samsung ML1510 pe un birou cu o suprafață redusă.

TEHNOLOGII

Este remarcabil cum a reușit Samsung să realizeze o imprimantă atât de performantă și cu dimensiuni atât de mici, toate acestea la un preț foarte bun. Mai mult decât atât, Samsung ML1510 are o viteză suficient de mare pentru a face față cu succes într-un birou mic sau mediu. Pentru un utilizator obișnuit care nu printează color este o soluție foarte bună.

TESTE

Chiar dacă are un preț mai mic decât toate celelalte soluții laser, rezultatele ne-au surprins în mod plăcut: doar 10 secunde pentru prima pagină în documetul text și doar 1 minut și 29 de secunde pentru a tipări 20 de pagini de text cu setări pentru viteză. În modul mixt (text și imagini) scăderea de viteză a fost insesizabilă (1 minut și 45 de secunde pentru 20 de pagini).

CONCLUZIE

Raportul preț/performanță fiind foarte bun, Samsung ML1510 primește distincția „Soluție buget". Pe fondul unei tendințe generale de ieftinire a imprimantelor laser, Samsung ML1510 reușește să aibă cel mai mic preț de achiziție dintre toate imprimantele laser din acest test.

- Conectare: **USB 2.0**
- Viteză tipărire monocrom: **14ppm**
- Rezoluție maximă: **1200x600dpi**

Verdict 88.61

Samsung ML1750 / ML1710



170€ / 212€ / 12 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Nr.1 ÎN TOP XtremPC

Samsung este mai puțin cunoscut în România pentru gama sa de imprimante. Calitatea produselor Samsung este recunoscută pe plan internațional iar acest lucru se aplică și imprimantelor. Am ales să prezentăm două imprimante în același spațiu datorită caracteristicilor asemănătoare ale Samsung ML1750 și 1710.

PRIMA IMPRESIE

În primul rând se remarcă forma compactă și dimensiunile foarte mici pentru clasa imprimantelor laser. Samsung ML1750/1710 au dimensiuni mai mici decât unele imprimante inkjet iar costul pe pagină (0.017€) este imbatabil. Instalarea tonerului se realizează într-un mod foarte simplu.

TEHNOLOGII

Samsung ML1750 are în plus față de modelul ML1710 un port paralel de conectare, fapt binevenit pentru cei care nu dețin un port USB pe calculatorul personal.

TESTE

Programul de instalare este bine realizat iar software-ul Samsung de monitorizare al operațiilor de printare este de un real folos. Viteza celor două imprimante a fost foarte bună depășind în unele teste soluțiile concurenților consacrați în acest domeniu. În testul de imprimare a unui document text cu setări optimizate pentru viteză, atât Samsung ML1750 cât și 1710 au depășit soluțiile HP 1005w și Brother 1230.

CONCLUZIE

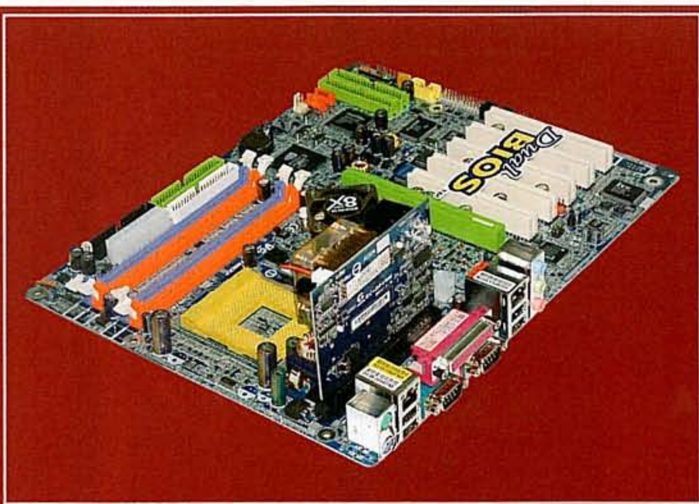
Samsung este cunoscut pentru monitoarele sale, ce au un raport performanță/preț foarte bun. ML 1750/ML1710 au demonstrat că Samsung a pășit cu dreptul în acest domeniu, fiind un competitor foarte puternic.

- Conectare: **USB 2.0 / paralel**
- Viteză tipărire monocrom: **16ppm**
- Rezoluție maximă: **1200x600dpi**

Verdict 89.98

	HP Photosmart 7350	Epson Stylus Photo 830	Epson Stylus Photo 925	Canon i550 Color Bubble Jet	Lexmark Z55se	Epson Stylus C82	HP DeskJet 5550	Canon i320 Color Bubble Jet	HP DeskJet 3650
									
Distribuitor	HP INteractive Center	MB Distribution	MB Distribution	Tornado Sistems	CEEmark Romania	MB Distribution	HP INteractive Center	Tornado Sistems	HP INteractive Center
Preț	159€	130€	299€	134.9€	68€	150€	94€	65.5€	71€
Tip imprimantă	Fotografică	Fotografică	Fotografică	InkJet	InkJet	InkJet	InkJet	InkJet	InkJet
Conectare	USB 1.1	USB 1.1, paralel	USB 1.1	USB 2.0, paralel	USB 1.1, paralel	USB 1.1, paralel	USB 1.1, paralel	USB 2.0, paralel	USB 2.0
Memorie	16MB	256KB	32KB	N/A	N/A	32KB	8MB	N/A	364KB
Limbaje de printare	HP PCL 3GUI, PML	EPSON ESC/P Raster	EPSON ESC/P Raster	N/A	Host Based	EPSON ESC/P Raster	HP PCL level 3 enhanced	N/A	Lightweight Imaging Device
Tehnologie printare	HP Thermal Inkjet, HP Photoret IV	Micro Piezo, 6 culori	Micro Piezo, 6 culori	Bubble Jet ink-on-demand	Thermal Inkjet	Micro Piezo, 4 culori	HP Thermal Inkjet, HP Photoret IV	Bubble Jet ink-on-demand	HP Thermal Inkjet, HP Photoret III
Rezoluție color	4800dpi	5760x720dpi	5760x720dpi	4800x1200dpi	4800x1200dpi	5760x1440dpi	4800x1200dpi	2400x1200dpi	4800x1200dpi
Rezoluție monocrom	1200x1200dpi	N/A	N/A	600x600dpi	4800x1200dpi	N/A	1200x1200dpi	600x600dpi	1200x1200dpi
Viteză tipărire monocrom	11ppm	14ppm	8.5ppm	18ppm	17ppm	22ppm	17ppm	10ppm	17ppm
Viteză tipărire mixt (text+imagini)	10ppm	2.2ppm	2ppm	11ppm	N/A	4ppm	12ppm	7ppm	12ppm
Capacitate totală tăvi	100	100	100	150	250	150	100	100	100
Pagini pe lună (recomandat)	3000	N/A	N/A	N/A	5000	N/A	3000	N/A	1000
Format media	Între 76x216mm și 127x356mm	Maxim 204x291mm	Maxim 210x297mm	Maxim A4	Maxim 216mmx279mm	Maxim 204x219mm	De la 76x127mm la 216x356 mm	Maxim A4	De la 77x127mm la 215x355mm
Consumabile	Tri-color hp c6657ae (17ml) Black hp c6656ae (19ml) Photo c6658ae (17ml)	Black T026 Color T027 -	Black T026 Color T027 -	BCI-3eBK BLACK BCI-3eC/M/Y -	83 colour 82 black -	T0321-negru, T0422- cyan, T0423-magenta T0424-galben	Tri-color hp c6657ae (17ml) Black hp c6656ae (19ml) Photo c6658ae (17ml)	Black ink tank BCI-24BK Color ink tank BCI-24C -	Tri-color hp c8728ae (8ml) Black hp c8727ae (10ml) Photo c6658ae (17ml)
Tip hârtie recomandată	Plain 60-200g/mp, foto 240g/mp	45-75g/mp	Plain 64-90 g/mp, foto 255 g/mp	Plain 64-105g/mp, foto 270g/mp	Maxim 270g/mp	64-90g/mp	Plain 60-90g/mp, foto 240g/mp	Plain 64-105g/mp, foto 270g/mp	Plain 65-90g/mp, foto 280g/mp
Tipărire duplex	Opțional	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Opțional	Nu	Manual
Cost tipărire monocrom/pagină	0.04$	0.055€	0.039€	0.021$	0.051€	0.04€	0.04$	0.043€	0.04$
Cost tipărire foto/pagină	0.192$	0.54€	0.079€	0.095$	-	0.37€	0.192$	-	0.192$
Cost tipărire color/pagină	0.085$	0.10€	0.079€	0.095$	0.052€	0.10€	0.085$	0.073€	0.085$
Cost cartuș black/toner	18$	21.5€	21.5€	14$	26.5€	36.04€	18$	5.70€	18$
Cost cartuș color/photo	34$	17.5€	17.5€	3x12$	31€	15.03€	34$/24$	12.40€	34$/24$
Dimensiuni	475x390x160mm	480x451x272 mm	492x595x310mm	418x274x159mm	440x318x197mm	470x301x237mm	456x385x156mm	385x195x165mm	439x207x144mm
Greutate	6.5kg	3.3kg	6.4kg	4.7kg	2.81kg	5.2kg	5.3kg	2.4kg	2.3kg
Teste									
Prima pagină mixt-normal/fast	1min 15s/37s	1min 35s/22s	40s/23s	30s/25s	1min 30s/46s	50s/25s	1min 15s/37s	1min 6s/34s	50s/23s
Prima pagină text-normal/fast	31s/24s	44s/38s	45s/38s	15s/12s	16s/14s	17s/12s	21s/24s	24s/22s	28s/18s
Mixt normal/fast (ppm)	0.98/3.35	0.72/3.41	1.31/3.87	0.8/4	0.93/4.15	0.96/3.65	1.09/3.6	0.73/2.75	1.23/4.34
Text normal/fast (ppm)	3.15/5.74	7.5/11.53	1.55/4.37	6.48/6.34	6.18/8.33	7.5/11.53	2.4/4.3	4.21/5.33	3.33/5.33
Calitate text	10	8.5	9	9	10	8	9.5	8	9.5
Calitate imagine/Foto	10/10	9/9	9/9.5	9/8.5	8	8/7	9/9.5	8/8	9/9
Dotări	10	9	10	9	8	7.5	8	7	8
Verdict final	86.61	85.65	82.26	84.87	83.66	82.14	75.92	73.82	72.57

	Epson Stylus C62	Epson Stylus C42 Plus	Samsung ML1750/ML1710	Samsung ML1510	Brother HL 5030	HP LJ1005w	Lexmark E321	Epson EPL-6100	Brother HL-1230
									
Distribuitor	MB Distribution / Depozitul de Calculatoare	MB Distribution / Depozitul de Calculatoare	DECK Computers International	DECK Computers International	Tornado Sistems	HP INteractive Center	CEEmark Romania	MB Distribution	CG&GC
Preț	85.5€	58€	170€/212€	159€	197.1€	239€	263€	193€	231€
Tip imprimantă	InkJet	InkJet	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom
Conectare	USB 1.1, paralel	USB 1.1	USB 2.0/USB paralel	USB 2.0, paralel	USB 2.0	USB 2.0, paralel	USB 1.1, paralel	USB 1.1, paralel	Paralel
Memorie	32KB	12KB	8MB	8MB	4MB	1MB (maxim 1MB)	8MB (maxim 72MB)	8MB (maxim 136MB)	2MB
Limbaje de printare	EPSON	EPSON ESC/P Raster	SPL, PCL6, EPSON	SPL, PCL6, EPSON	GDI	GDI/Host-based printing	PCL 5e Emulation	EPSON ESC/Page 2	GDI
Tehnologie printare	Micro Piezo, 4 culori	Micro Piezo, 4 culori	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Laser monocrom	Electro-fotografic laser	Laser monocrom
Rezoluție color	1440dpi	2880x720dpi	-	-	-	-	-	-	-
Rezoluție monocrom	5760x720dpi	720dpi	1200x600dpi	1200x600dpi	600x600	600x600dpi	1200x1200dpi	1200x1200dpi	600x600dpi
Viteză tipărire monocrom	14ppm	12ppm	16ppm	14ppm	16ppm	14ppm	19ppm	16 ppm	12ppm
Viteză tipărire mixt (text+imagini)	4ppm	0.9ppm	N/A	N/A	N/A	14ppm	N/A	N/A	N/A
Capacitate totală tăvi	100	100	250	250	250	250	150	250	250
Pagini pe lună (recomandat)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	7000	10000	15000	N/A
Format media	Maxim 204x291mm	Maxim 204x291mm	Maxim A4	Maxim A4	De la 69.8x116mm la 220x406.4mm	De la 76x127mm la 216x356mm	Maxim 210mmx297mm	Maxim A4	De la 69.8x116mm la 220x406.4mm
Consumabile	Black: C13T040140 - -	T036 T037 -	ML-1710D1 - -	ML-1710D1 - -	TN-7300 Toner, TN-7600 Toner, DR-7000 Drum Unit	Ultraprecise Print Cartridge c7115a -	12A7405 12A7400 -	Toner C13S050095 Toner C13S050087 Drum C13S051055	TN-6300 TN-6600 DR-6600
Tip hârtie recomandată	45-75g/mp	45-75g/mp	N/A	N/A	60-105g/mp	60 g/mp-163 g/mp	N/A	60-163 g/mp	60-105g/mp
Tipărire duplex	Nu	Nu	Manual	Manual	Manual	Manual	Nu	Nu	Nu
Cost tipărire monocrom/pagină	0.06€	0.05€	0.017€	0.017€	0.012€	0.0256$	0.018€	0.012€	0.012€
Cost tipărire foto/pagină	0.46€	0.46€	-	-	-	-	-	-	-
Cost tipărire color/pagină	0.128€	0.129€	-	-	-	-	-	-	-
Cost cartuș black/toner	16.68€	16.68€	52€	52€	79.80€	64$	109€	-/-	76.60€
Cost cartuș color/photo	23.37€	23.37€	-	-	-	-	-	-	-
Dimensiuni	480x260x181mm	424x229x172mm	348x355x193mm	348x355x193mm	382x383252mm	415x486x254mm	391x361x221mm	378x399x435mm	360x370x235mm
Greutate	3.3kg	2.48kg	7kg	7kg	10.5kg	7.3kg	8.95kg	7.5kg	9.2kg
Teste									
Prima pagină mixt-normal/fast	41s/21s	2min/1min 40s	15s/14s	14s/14s	46s/24s	14s/12s	15s/13s	31s/18s	26s/24s
Prima pagină text-normal/fast	38s/20s	43s/14s	13s/12s	10s/10s	13s/12s	13s/11s	11s/11s	22s/14s	13s/12s
Mixt normal/fast (ppm)	1.56/4.89	1.02/4.61	11.65/12.12	11.42/12.63	7.10/9.83	12.9/13.04	14.8/16	5.94/13.18	11.4/11.4
Text normal/fast (ppm)	5.33/6.41	2.25/6.31	14.45/14.63	13.33/13.48	14.81/14.63	13.04/13.18	16.9/16.9	13.33/13.45	10.4/10.4
Calitate text	8	8	8	8	8	7.5	8	9	7
Calitate imagine/Foto	8/7	8/7	8/-	8/-	8.5/-	8.5/-	7.5/-	8.5/-	8/-
Dotări	7.5	7	7	7	7	7	7	8	7
Verdict final	72.18	67.78	89.98	88.61	88.17	87.81	84.57	80.86	80.62



Gigabyte GA-7NNXP

188$+TVA Regele dotărilor este produs de Gigabyte

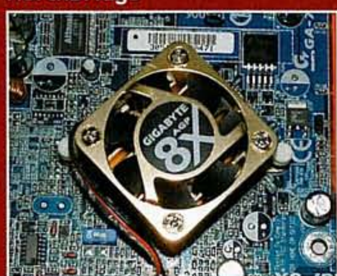
Distribuitor: UltraPRO Computers • Tel.: 021-211.70.90 Web: www.ultrapro.ro

Socket CPU



Radiatoarele de dimensiuni mari trebuie instalate cu atenție

Northbridge



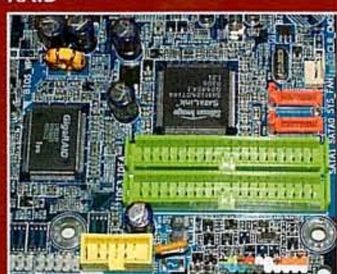
Răcirea activă cu radiator de cupru devine un element constant pe plăcile Gigabyte

AGP



Slotul AGP Pro permite instalarea plăcilor video profesionale

RAID



Conectorii RAID P-ATA și Serial ATA sunt grupați într-un colț al PCB-ului

Conectori



Se observă cele două plăci de rețea încorporate pe Gigabyte GA-7NNXP

Performanțe jocuri: 0.722 • Performanțe sintetice: 0.777 • Dotări: 0.073 **1.571**

nFORCE 2 DUAL VERSUS

Până la apariția plăcilor de bază cu KT600, VIA

APARIȚIA CHIPSET-ULUI NFORCE 2 a făcut ca VIA să piardă supremația platformei Socket A după ce aceasta îi aparținuse pentru mult timp prin seria de chipset-uri KT. Astfel, VIA a luat decizia de a lansa o variantă optimizată de KT400 pentru a ataca poziția NVIDIA. Acesta poartă numele de KT400A și aduce o tehnologie de îmbunătățire a controller-ului de memorie, denumită FastStream64. În următoarele rânduri puteți vedea care sunt performanțele chipsetului.

CEI DOI CONCURENȚI

Pentru testul nostru am folosit două plăci fabricate de același producător, în cazul acesta Gigabyte, pentru a putea determina cu exactitate diferența între cele două chipset-uri. Pentru chipset-ul nForce 2 am folosit un GA-7NNXP iar pentru KT400A un GA-7VAX-A. GA-7NNXP folosește ultima revizie a chipset-ului de la NVIDIA (nForce 2 Ultra 400) și este în stare să lucreze cu procesoarele Athlon cu frecvența de bus de 400MHz. Layout-ul lui GA-7NNXP este aproape fără reproș, singurul lucru de menționat fiind aglomerația creată în jurul socket-ului procesorului în momentul instalării sistemului de alimentare dual. Acesta se numește Dual-Power-System și este o plăcuță adițională care mai adaugă trei faze la regulatorul de curent existent pe placă pentru un total de șase faze. Acest lucru ajută la menținerea stabilității în cazul unui consum mare de curent. Pe ambele plăci conectorii sunt colorați pentru o mai bună recunoaștere a acestora. Gigabyte GA-7NNXP este cea mai dotată placă de bază testată vreodată în XtremPC. Pe lângă sistemul de alimentare dual trebuie menționate cele două controllere de rețea, dintre care unul Gigabit Ethernet, controller-ul RAID Serial ATA și cei Parallel ATA. Slotul AGP permite instalarea plăcilor video AGP Pro. Numărul plăcuțelor adiționale este și el impresionant: patru. Astfel, sunt livrate două porturi USB 2.0 suplimentare, două Firewire, conectori Serial ATA externi și audio suplimentari pentru boxele din spate și subwoofer și S/PDIF, RCA. Dotările lui Gigabyte GA-7VAX-A nu sunt strălucite însă includ două

Detalii tehnice

Model	Gigabyte GA-7NNXP	Gigabyte GA-7VAX-A	ASUS A7N8X
Chipset	nForce 2 Ultra 400	KT400A	nForce2
FSB	400MHz	333MHz	333/266MHz
Northbridge	nForce 2 SPP	KT400A	nForce2 2 SPP
Răcire northbridge	Activă	Activă	Pasivă
Southbridge	MCP-T	VIA VT8235	nForce2 MCP-T
AGP	1 8X	1 8X	1 8X
PCI	5	5	5
CNR	0	0	5
Tip memorie	DDR400	DDR400	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB	3GB	3GB
Serial ATA	■	□	■
ATA	ATA133	ATA133	133
USB 2.0	6	6	6
Firewire	2	□	2
RAID	■	□	Sil 3112A Serial ATA
Audio onboard	ALC650	ALC650	Sound Storm
LAN onboard	Fast Ethernet, Gigabit	RTL8100BL	3Com + NVIDIA

KT400A

SINGLE CHANNEL

propune o soluție intermediară prin KT400A.

plăcuțe cu câte doi conectori USB 2.0. Ca dovadă a atenției Gigabyte pentru layout-ul plăcilor sale, PCB-urile au marginile rotunjite, iar instalarea memoriei nu este incomodată de prezența plăcii video în slot. Pe partea de software ambele plăci sunt livrate cu Norton Internet Security 2003 și utilitarul pentru monitorizare și overclocking Easy Tune.

PERFORMANȚĂ

Conform așteptărilor, puterea oferită de controller-ul de memorie dual-channel permite lui GA-7NNXP să se distanțeze de GA-7VAX-A în majoritatea testelor. Totuși, KT400A este doar cu puțin în urmă, în unele teste reușind chiar să-și devanseze competitorul. Cel mai mare avans înregistrat de nForce 2 Ultra 400 este de 4.8% și s-a înregistrat în testul Quake 3 la rezoluția de 640X480 pixeli. În 3DMark2001 SE la aceeași rezoluție avansul a fost de doar 1.6%. Și în Serious Sam diferența a fost de maxim 2%. Când trecem la aplicațiile sintetice situația se schimbă, nForce 2 Ultra 400 nemaifiind liderul de necontestat. Astfel, în SiSoft Sandra KT400A se dovedește superior în testele de memorie și procesor, iar la lucrul cu harddisk-ul cade în spatele lui nForce 2 cu doar un punct.

OVERCLOCKING

Pentru a avea acces la setările avansate din BIOS este necesar să apăsăm tastele "CTRL"+"F1". În acest fel apar opțiunile de setare a accesului la memorie și overclocking. Voltajele ar fi putut avea o gamă mai mare de valori însă satisfac overclocker-ul mediu. Pentru a testa stabilitatea în timpul overclocking-ului am setat procesorul AthlonXP 1800+ la 2000+. Ambele plăci au putut rula testele cu aceste setări, lucru care denotă calitatea produselor Gigabyte.

CONCLUZIE

Până la apariția lui KT600, NVIDIA nu trebuie să își facă griji deoarece nForce 2 este încă un chipset foarte performant. KT400A reușește să se apropie destul de mult de nForce 2 Ultra 400 datorită optimizărilor controller-ului de memorie.

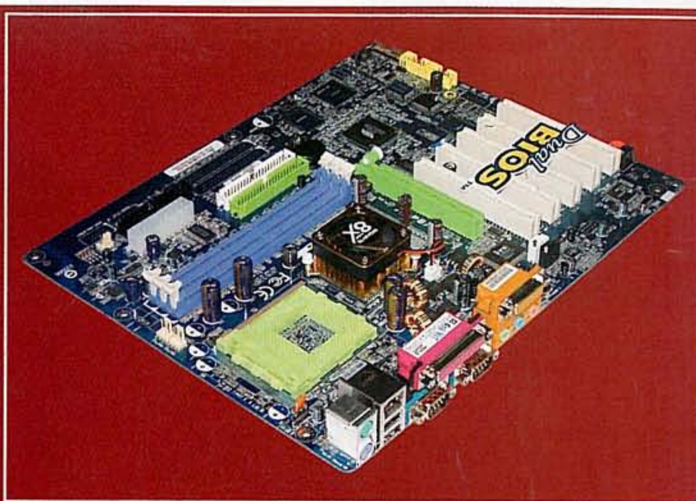
Ionuț Popa

Overclocking

	GA-7NNXP	GA-7VAX-A	A7N8X
Modificare FSB	100-300MHz	100-200MHz	100-211MHz
Multiplicator	5X-22.5X	5X-18X	6.5-17X
Voltaj procesor	10.00%	10.00%	1.75V-1.85V
Voltaj AGP	1.5V-1.8V	1.5V-1.8V	□
Voltaj DIMM	2.5V-2.8V	2.5V-2.8V	□
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ □

Teste

	GA-7NNXP	GA-7VAX-A	A7N8X
Quake 3 (640x480)	245.7	234.4	242
Serious Sam (640x480)	161.3	158.2	165.5
3DMark2001 SE (640)	8954	8806	8999
Sandra Memory Int.	2091	2110	2167
Sandra Memory Flt.	1990	1995	1977
Sandra Dhrystone	4239	4333	4255
Sandra Whetstone	2119	2166	2147
Sandra Disk	27873	27872	27751
PC Mark CPU	4701	4709	4755
PC Mark Memory	3526	3358	3442

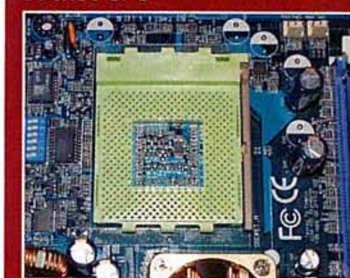


Gigabyte GA-7VAX-A

82$+TVA Challenger-ul platformei Socket A

Distribuitor: UltraPRO Computers • Tel.: 021-211.70.90 Web: www.ultrapro.ro

Socket CPU



Există suficient spațiu în jurul socket-ului pentru a putea instala coolere mari

Northbridge



Pe grila radiatorului tronează sigla Gigabyte

AGP



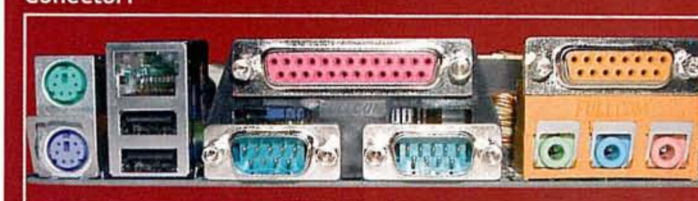
Instalarea memoriilor nu este incomodată de prezența plăcii video

IDE



Conectorii IDE sunt așezați în paralel cu DIMM-urile de memorie, spre interiorul PCB-ului

Conectori



Conectorii din spatele carcasei sunt destul de sărăcăcioși

Performanțe jocuri: 0.702 • Performanțe sintetice: 0.774 • Dotări: 0.043 **1.519**



CAPTURA VIDEO DIGITALA
O SOLUTIE LA INDEMANA

În fiecare dintre noi stă ascuns un mic regizor iar editarea video este astăzi mai simplă decât oricând. Vă prezentăm două soluţii pentru a vă îndeplini acest vis.

Ideea de a transforma clipuri video în format digital pentru a le edita şi modifica este foarte atractivă. Mulţi utilizatori au fost atraşi de această oportunitate iar piaţa oferă în acest moment soluţii hardware şi software pentru aceste tipuri de operaţii. Deoarece o captură în format necomprimat are o mărime foarte mare (4 minute video ocupă cam 5GB pe harddisk) este preferabil să se folosească un codec de comprimare video. Calitatea imaginii are de suferit dar mărimea fişierului rezultat scade foarte mult (în funcţie de codec). Procedeul de comprimare video poate fi efectuat atât hardware (prin plăci de captură video) cât şi software (algoritmi de genul MPG 1, MPEG 2 sau DivX). Deoarece o placă de captură video dedicată este foarte scumpă iar comprimarea software solicită la maxim resursele calculatorului trebuie să dispunem în primul rând un sistem performant: procesor puternic (minim 2.5GHz), memorie RAM suficientă (512MB) şi un HDD rapid cu mult spaţiu liber.

TEORIA ESTE SIMPLĂ

În teorie lucrurile stau foarte simplu: se filmează clipul cu o cameră video, se dotează calculatorul cu o intrare şi o ieşire video, se realizează captura şi se editează fişierul. După ce fişierul video este aşa cum ne dorim îl putem pune pe un CD sau chiar pe un DVD. Din păcate, în practică ne lovim de o serie de probleme cum ar fi: ce codec să folosesc, ce program de editare este mai bun, ce placă de captură îmi este mai potrivită. În plus, mulţimea de cabluri şi standarde TV pot speria un începător. Pentru a lămuri o parte din termenii folosiţi în editarea video aveţi la dispoziţie în cadrul acestui articol un mic dicţionar.

ÎN PRACTICĂ

Pentru acest articol am ales două plăci video ce oferă atât intrare cât şi ieşire video. Prima placă este bazată pe chipset NVIDIA (Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO) iar a doua este o placă cu chipset ATI Radeon 9600 Pro. Ambele plăci oferă tot ce este nevoie pentru o editare video. Evident, software-ul care însoţeşte aceste plăci nu se ridică la valoarea programelor profesionale dar oferă majoritatea funcţiilor de care aveţi nevoie.

CAPTURA CU NVIDIA

Primul test l-am realizat cu Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO. În pachet se află un cablu VIVO, unul video composite şi unul S-Video. Pentru test am utilizat cablul VIVO şi video

Protagoniştii



- Chipset: **GeForce FX5600**
- Memorie: **128MB DDR**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**



- Chipset: **Radeon9600 Pro**
- Memorie: **128MB DDR**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**



➲ Cabluri audio necesare realizării unei capturi cu sunet

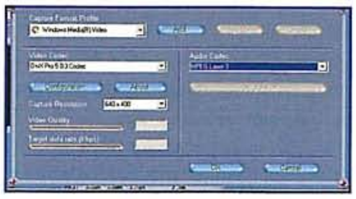
composite. În placa video se conectează cablul VIVO prin mufa specială iar conectarea cu camera video am realizat-o prin intermediul cablului video composite. Nu veţi întâmpina nici o problemă deoarece cablurile sunt codate intuitiv.
Pentru a realiza captură cu sunet (aşa cum ne-am dorit şi noi) trebuie să dispuneţi şi de un cablu audio (de preferabil stereo) ce trebuie conectat în mufa Line In a plăcii de sunet (codată cu culoarea albastră) şi în mufa de audio out a camerei video (codată cu verde). Pentru activarea funcţiei de captură trebuie să instalaţi driveri NVIDIA WDM. Fără aceştia captura va fi imposibil de realizat. Placa Leadtek are un player WinFast PVR ce poate realiza captură video într-un mod simplu şi eficient. Dacă aveţi instalat codecul DivX şi dispuneţi de un sistem performant, puteţi realiza o captură cu WinFast PVR de o calitate bună şi care să ocupe puţin spaţiu pe harddisk. Pentru o captură şi o editare serioasă vă sfătuiesc să profitaţi la maxim de al doilea CD care conţine Ulead VideoStudio 6 SE DVD, un program ce se apropie ca performanţă de Adobe Premiere. Nu vă grăbiţi cu apăsarea butonului "next" la instalarea programului şi selectaţi cu atenţie standardul PAL. După ce captura a fost realizată, Ulead VideoStudio 6 SE DVD permite adăugarea de efecte, titluri sau tranziţii între cadre.



➲ Cablurile VIVO ale plăcii WinFast

CAPTURA CU ATI

ATI Radeon 9600 Pro VIVO are în pachet un singur cablu dar care oferă aceleaşi facilităţi ca şi în cazul Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO: composite out/in şi S-Video out/in. Deoarece este un sigur cablu, lungimea efectivă a cablului pentru utilizarea mufei composite out este mai mică decât în cazul plăcii Leadtek (unde se forma din



➲ Setarea parametrilor pentru captură



➲ Playerul PVR al plăcii WinFast

Opţiuni software

CAPTURE FORMAT PROFILE

Majoritatea programelor de captură permit salvarea setărilor principale (video codec, calitate, frame rate, audio codec, bitrate, rezoluţie) sub un nume ales de utilizator.

COMPRESSION FORMAT

Include configurarea codec-ului audio, video, rezoluţia video şi calitatea. Tot de aici se poate alege codec-ul video dorit (DivX, MPEG 2, MPEG 1, mjpeg sau chiar avi necomprimat). Majoritatea codec-urilor video au propriile setări de calitate sau de format. Este recomandat să faceţi mai multe probe cu diverse rezoluţii până ajungeţi la un raport optim de calitate. Cu un procesor Pentium 4 la 2.4GHz rezoluţia optimă pentru codecul DivX a fost 640x480.

CONFIGURARE CODEC AUDIO

Dacă alegeţi o captură audio la 16 biţi şi 44KHz, rata de transfer pentru fluxul audio va avea aproximativ 176KB/secundă. Recomandarea noastră pentru codec-ul audio este MPEG Layer-3.

FRAME RATE

Se poate seta între 1 şi 30. Valoarea recomandată este de 30 iar standardul TV PAL are un frame rate de 25. Dacă doriţi să obţineţi un fişier de dimensiuni mici sau puterea de calcul a sistemului este scăzută, micşoraţi acest parametru.

INPUT SOURCE

Sursa semnalului ce urmează a fi capturat: S-Video, CVSB (cablu composite) sau TV Tuner (doar în cazul în care există în sistem).

MASTER STREAM

Se poate alege tipul de flux (audio sau video) care va avea prioritate în cazul unui transfer mare de date.

RECORDING LIMITS

Se poate stabili o limită de timp sau de spaţiu ocupat pe harddisk. Dacă nu alegem nici o limită, captura va continua până la ocuparea în întregime a harddisk-ului. Deoarece FAT16 acceptă doar fişiere cu dimensiuni de până la 2GB iar FAT32 până la 4GB, captura va fi împărţită în mai multe documente. Pentru a evita acest tip de probleme este bine să folosiţi NTFS.

VIDEO STANDARD

Tipul de standard al semnalului de intrare. Opţiunile disponibile sunt în funcţie de placa de captură (NTSC, PAL, SECAM). Pentru România alegeţi standardul PAL.

Standarde TV

NTSC

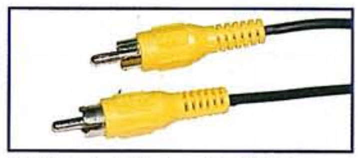
(National TV Standards Committee)
Este un standard TV dezvoltat în Statele Unite, fiind cel mai vechi şi mai răspândit. Este administrat de FCC şi are 30 de cadre pe secundă (interlaced) la o rezoluţie de 525 linii. Semnalul este compus din culorile roşu, verde şi albastru şi include semnal audio FM şi un semnal MTS pentru stereo. Denumit în glumă "Never Twice the Same Colour" ("Niciodată de două ori aceeaşi culoare") acest standard funcţionează perfect în sisteme video directe sau în TV cu circuit închis, dar prezintă probleme de variaţie a culorilor în cazul transmisiunii la distanţă. Cauza acestor probleme este generată de modificarea fazei undei purtătoare a culorii din semnalul transmis. Ţări care folosesc NTSC: USA, Canada, Japonia, Coreea de Sud, America de Sud şi Centrală.

PAL

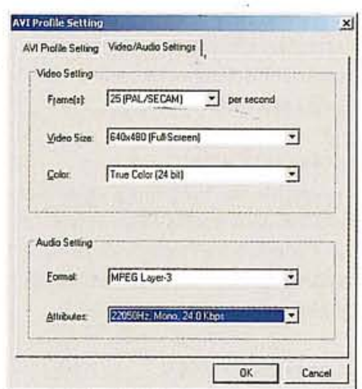
(Phase Alternating Line)
Este inventat în 1963 de W. Bruch pentru firma germană Telefunken şi este utilizat în cea mai mare parte a Europei de Vest. Are 25 de cadre pe secundă (interlaced) la o rezoluţie de 625 linii. PAL-M (folosit de Brazilia) are 30 de cadre pe secundă (interlaced). Televizoarele compatibile cu standardul PAL nu au control pentru ajustarea dominantei de culoare, deoarece acest semnal este autoreglabil. Este denumit în glumă "Pictures At Last" - "Imagini în sfârşit"). Rezolvă problema variaţiei culorilor prin inversarea tot la a doua linie a fazei undei purtatoare de culoare. Lăţimea de bandă video este între 4.2MHz (PAL N/M) şi 6MHz (PAL D). Ţări care folosesc PAL: România, Brazilia, China, Italia, Norvegia, India, majoritatea ţărilor din Europa de Vest şi Africa.

SECAM

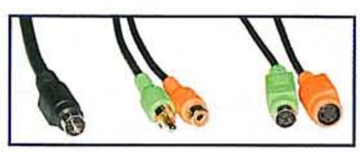
(Systeme En Couleur Avec Memoire)
A fost elaborat în Franta din motive politice (protejarea propriei industrii TV) şi adoptat şi în ţările est-europene tot din alte motive politice (încurajarea incompatibilităţii cu transmisiile TV vestice). Este denumit în glumă "System Essentially Contrary to American Method" ("Sistem esential contrar metodei americane"). Are 25 de cadre pe secundă (interlaced) la o rezoluţie de 625 linii (identic cu standardul PAL). Principala diferenţă faţă de sistemul PAL o reprezintă frecvenţa de transmisie. Alte diferenţe secundare sunt unele elemente de codare a semnalului composit. Vizionarea semnalului SECAM cu un receptor de tip PAL, va reproduce imaginile corect, dar monocrom. Ţări care utilizează SECAM: Franţa, Rusia, ţări din Europa de Est şi Orientul Mijlociu.



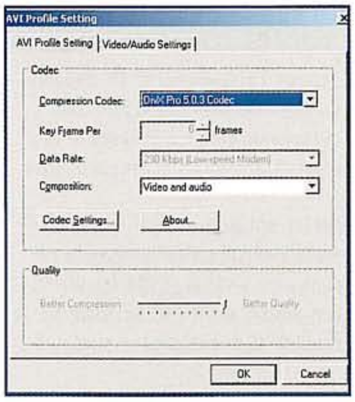
➲ Cablurile RCA ale plăcii WinFast



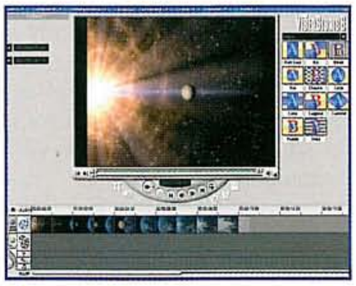
➲ Setarea parametrilor de captură



➲ Cablurile VIVO ale plăcii ATI



➲ Pentru setarea codecului, în cazul ATI Radeon, am ales DivX 5.0.3



➲ Ulead VideoStudio 6 SE DVD

două cabluri) dar cei care urăsc să aibă o mulțime de cabluri în jur vor aprecia soluția ATI Radeon VIVO. Şi în acest caz aveți nevoie pentru captură să achiziționați separat un cablu audio. Din punct de vedere software și în acest caz trebuie instalați driverii WDM iar în meniul de configurare a driverilor trebuie ales standardul PAL. Pentru captură avem la dispoziție PowerDirector 2.5 ME, un software mai simplu de utilizat decât programele care vin cu Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO. Totuși, eu aș prefera pentru editare video progamul Ulead VideoStudio 6 SE DVD (dacă nu ținem cont de Adobe Premiere).

TV OUT

După ce fișierul video a ajuns în stadiul final de lucru, avem de ales între mai multe variante: stocare pe CD, HDD, DVD sau transpunerea pe un mediu magnetic VHS. Pentru ultima variantă avem la dispoziție portul TV Out în care vom conecta video player-ul. Ambele plăci din test oferă această facilitate de care puteți profita și pentru a viziona diverse aplicații de pe calculator pe ecranul televizorului. În amândouă cazurile scrisul din ferestrele sistemului de operare nu a fost perfect lizibil, însă filme în format DivX s-au văzut perfect pe televizor (inclusiv subtitrarea). Am jucat pe televizor chiar și GTA III fără să întâmpinăm nici o problemă.

CONCLUZIE

Folosind una din aceste două plăci video, captura nu este dificilă, nici chiar pentru un începător. În cel mult două zile de acomodare cu software-ul vă veți putea transforma calculatorul într-un studio de editare video entry-level. Dacă doriți să aprofundăm acest domeniu nu ezitați să ne spuneți acest lucru pe adresa hardmail@xtrempc.ro.

Liviu Marica

TV Tool



Este un program care oferă o serie de setări foarte importante pentru TV Out: dimensiune, control culori, rezoluție, control pâlpâire ecran, comutare rapidă pe TV. Aceste setări ce nu se regăsesc de obicei în driverii plăcilor video și scutesc utilizatorul de foarte multe probleme. O versiune demonstrativă a acestui util program o puteți găsi pe CD-ul din revista XtremPC 32.

DICTIONAR

CHIP DE COMPRESIE VIDEO
Chip responsabil cu compresia video dar care permite și crearea unei varietăți de efecte 2D în timp real fără a face nici un fel de randare.

CODEC VIDEO
Un circuit harware care face convertirea semnalului video analog în cod digital (digitizare) sau invers. Termenul se folosește și pentru tehnologia de comprimare/decomprimare ce poate fi realizată atât la nivel hardware (plăci speciale de achiziție) cât și software (caz în care sunt utilizate resursele calculatorului).

COMPOSITE VIDEO
Transmisie sau înregistrare video care mixează informațiile despre culori sincronizând apoi toate semnalele împreună. Conectorul cel mai folosit pentru acest semnal este RCA.

COMPRIMARE VIDEO
Codarea fișierului video digital pentru a ocupa mai puțin spațiu de stocare sau mai puțină lățime de bandă de transmisie.

CONECTOR RCA
Mufă pentru cablu coaxial format din două fire (semnal și împământare) și se folosește în special pentru conectarea componentelor audio și video. Codarea color a mufelor este standard: galben pentru video, roșu și alb pentru audio.

DIGITAL-S
Este o variantă elaborată de JVS a formatului DV (Digital Video). Se folosesc casete S-VHS (1/2") în loc de casete DV (1/4").

DV (DIGITAL VIDEO)
Un format video destinat utilizatorului obișnuit. Acest format a fost adoptat în prezent de toți marii producători de echipamente video. Casetele DV (bandă de 6.35mm) sunt înregistrate la 25Mbps (18.8mm/secundă) și au o durată de 3 ore sau o oră pentru MiniDV. Casetele DV au dimensiuni de 125x78x14.6mm, iar MiniDV au 66x48x12mm.

INTERLACED
Metodă prin care se afișează pe ecranul unui CRT mai întâi liniile cu numere impare apoi cele cu numere pare. Prin această metodă se pot afișa mai multe informații utilizând circuite simple. Dezavantajul major este apariția unei pâlpâiri continue, vizibilă la obiecte mici sau la scris. În trecut monitoarele foloseau această metodă pentru a afișa rezoluții mari. Un alt parametru important pentru eliminarea pâlpâirii ecranului este frecvența de scanare verticală (rata de reîmprospătare) ce măsoară de câte ori este reafișat întregul ecran într-o secundă (un minim pentru eliminarea pâlpâirii ecranului este 70Hz).

MJPEG
Motion Joint Photographic Expert Group. Folosește un algoritm ce nu pierde din date la setarea de calitate maximă, pin urmare nici din calitatea imaginilor. Pe măsură ce compresia crește, scade și dimensiunea fișierului, dar scade calitatea videoclipului. Pentru a folosi MJPEG este nevoie de plăci care realizează compresia și decompresia hardware.

MPEG
Spre deosebire de MJPEG, în codarea MPEG se pierde informație, dar calitatea ramâne aproximativ aceeași cu a standardului VHS. Pentru decodarea MPEG 1 nu era neapărată nevoie de un decodor hardware astfel încât filmele MPEG 1 pot fi văzute pe aproape orice calculator. MPEG 2 are o calitate mult mai mare, datorită rezoluției ridicate (până la 1280 x720 la 60 cadre pe secundă).

RANDARE
A face vizibil rezultatul final. Termenul provine din lumea grafică iar în editarea video reprezintă procesul de prelucrare finală a fișierului căruia i s-au adăugat efecte, titluri, fișiere audio, video sau tranziții între cadre.

S-VIDEO
Transmisie sau înregistrare video care menține luminozitatea și culorile pe canale separate. S-Video utilizează o mufă specială de 5 pini. Are o calitate mai bună decât semnalul composit și vă recomand să-l folosiți dacă aveți posibilitatea.

SUPER-VHS
Un sistem de înregistrare-redare video ce utilizează casete S-VHS și tehnologia S-Video. Echipamentele video care sunt compatibile cu S-VHS pot lucra și cu VHS.

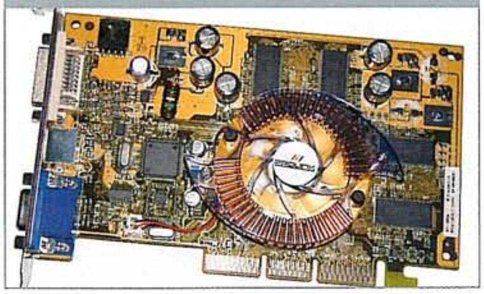
Y-CABLE
Cablu RGB cu bifurcație, care poate transmite semnalul de date în același timp la un monitor și la un ecran LCD.



GIGA X CUBE
MASSIMA POTENZA
RADEON 9800 PRO
Game Buster
POWERED BY ATi
128 MB DDR
AGP 8X
DirectX 9.0
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9800
Chipset:
Radeon9800PRO / 9800
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler,
cooler memorii
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9600
Chipset:
Radeon9600PRO / 9600
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler
cooler memorii
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9200
Chipset:
Radeon9200PRO / 9200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out
cooler
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 7000
Chipset: Radeon7000
Memorie: 64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
radiator
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9100
Chipset: Radeon9100
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, Video In/Out
cooler
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9000
Chipset: Radeon9000
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro

Placă video

Pixelview GeForce FX5600



Pixelview GeForce FX5600 este o placă video ce urmăreşte designul de referinţă recomandat de NVIDIA pentru procesorul său grafic GeForce FX5600. La acest design Pixelview a adăugat un cooler cu ventilator personalizat.

AVANTAJE

PCB-ul aurit şi designul atrăgător al sistemului de răcire contribuie la crearea unei imagini plăcute pentru Pixelview GeForce FX5600. Sistemul de răcire este silenţios şi eficient în condiţiile funcţionării normale. La overclocking modulele de memorie produse de Samsung se încing destul de tare. Pe lângă conectorii VGA şi DVI, Pixelview GeForce FX5600 mai este dotată şi cu un conector Video In/Out pentru care este livrat un cablu prelungitor pe care avem mufe pentru S-Video In, S-Video Out, Video In respectiv Video Out.

PERFORMANŢE

Performanţele lui Pixelview GeForce FX5600 se situează la nivelul celorlalte plăci video cu chipset-ul GeForce FX5600. În timpul overclocking-ului ridicarea la valori prea mari a frecvenţei de funcţionare a memoriei duce la apariţia de artefacte vizuale. Montarea de radiatoare pe coolere ar putea să crească potenţialul de overclocking al plăcii.

CONCLUZIE

Cei care doresc performanţă decentă în jocuri şi posibilitatea de a efectua captură video nu trebuie să treacă cu vederea Pixelview GeForce FX5600.

Contact	
Distribuitor	Tora Computers
Telefon	021-332.63.66
Preţ / Garanţie	163.4$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForceFX 5600
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	325MHz/550MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	VGA, DVI, Video In/Out, S-Video In/Out

Teste			
Quake 3 1280	172.0	UT 2003 1280	68.01
Quake 3 1600	119.8	UT 2003 1600	47.38
Serious Sam 1280	84.3	Quake 3 1024 AA	124.6
Serious Sam 1600	59.4	Serious Sam 1024 AA	81.8
CodeCreatures 1280	14.6	UT 2003 1024 AA	53.66
CodeCreatures 1600	11	CodeCreatures 1024 AA	14.9
3DMark2001SE 1280	7879	3DMark2001SE 1024 AA	5995
3DMark2001SE 1600	6106	Aquamark 1024 AA	27.5
Performanţe			
Sintetice:	1.038	Dotări:	0.075
Jocuri:	2.152	Verdict:	3.265

Placă video

Sparkle GeForce FX5200



Sparkle GeForce FX5200 este o placă video ce foloseşte chipet-ul GeForce FX5200 împreună cu 128MB de memorie DDR care lucrează pe 128 biţi.

AVANTAJE

PCB-ul plăcii este verde, aspectul general fiind neatrăgător. Sparkle a decis să adauge un sistem de răcire activă pentru a proteja la supraîncălzire procesorul grafic. Ţinând cont de faptul că frecvenţa de funcţionare a acestuia este de doar 250MHz, în timpul testelor am constatat o încălzire uşoară, în limite normale. Ventilatorul produce un zgomot scăzut în timpul funcţionării. Pe partea de conectori Sparkle GeForce FX5200 are ieşire VGA, DVI pentru ecranele LCD şi Video Out pentru afişarea imaginii pe televizor. Pentru a putea folosi două monitoare CRT, Sparkle livrează pentru GeForce FX5200 şi un adaptor DVI-VGA. Pentru mufa Video-Out avem şi cablul dedicat.

PERFORMANŢE

Performanţele plăcii se încadrează în mijlocul categoriei chipset-urilor grafice GeForce FX5200. În test am reuşit un overclocking de 25MHz la chipul grafic şi 20MHz la memorie. Aceste valori nu sunt spectaculoase. În Quake3 la rezoluţia de 1280x1024 pixeli am obţinut un plus de 4.5 FPS.

CONCLUZIE

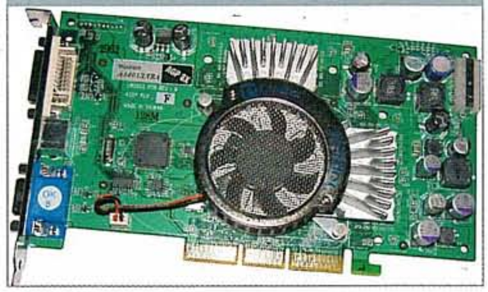
Cei care sunt interesaţi de o placă video accesibilă şi doresc opţiunea de afişare a imaginii pe mai multe ecrane pot opta pentru Sparkle GeForce FX5200.

Contact	
Distribuitor	Tora Computers
Telefon	021-332.63.66
Preţ / Garanţie	96$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX 5200
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	250MHz/400MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	VGA, DVI, Video Out

Teste			
Quake 3 1280	120	UT 2003 1280	40.3
Quake 3 1600	82.8	UT 2003 1600	28.12
Serious Sam 1280	53.9	Quake 3 1024 AA	52.7
Serious Sam 1600	37	Serious Sam 1024 AA	29.9
CodeCreatures 1280	11.1	UT 2003 1024 AA	19.14
CodeCreatures 1600	8.4	CodeCreatures 1024 AA	7.6
3DMark2001SE 1280	5662	3DMark2001SE 1024 AA	2583
3DMark2001SE 1600	4189	Aquamark 1024 AA	11.4
Performanţe			
Sintetice:	0.61	Dotări:	0.06
Jocuri:	1.16	Verdict:	1.830

Placă video

Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO



Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO este o variantă de placă video cu chipset-ul GeForce FX5200 Ultra cu frecvenţa chipului grafic mărită de la valoarea standard de 325MHz la 342MHz. Memoria funcţionează cu 2MHz mai puţin decât cei 650MHz specificaţi de NVIDIA.

AVANTAJE

-Sistemul de răcire este acelaşi care se foloseşte la plăcile Leadtek cu chipset GeForce FX5600. Ventilatorul este eficient şi silenţios în acelaşi timp. Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO are monitorizarea hardware a temperaturii procesorului grafic în test valorile înregistrate de senzor au atins un maxim de 53°C, în condiţiile în care temperatura de shut-down este setată la 135°C. Placa dispune de conectori VIVO pentru captura semnalului video sau afişarea lui pe mai multe monitoare. Bundle-ul software este bogat şi include jocurile "Big Mutha Truckers", "Gun Metal", precum şi programele Ulead VideoStudio 6 şi Cool3D SE.

PERFORMANŢE

La rezoluţii de până la 1280x1024 pixeli, Winfast A340 Ultra TD MyVIVO se comportă mai bine decât GeForce 4 Ti4200 în multe teste.

CONCLUZIE

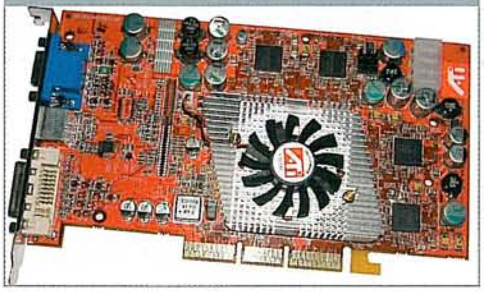
Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO este o placă video cu performanţe foarte bune pentru categoria din care face parte şi oferă bundle şi dotări bogate.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	159.5€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForceFX 5200 Ultra
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	342MHz/648MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	VGA, DVI, VIVO

Teste			
Quake 3 1280	164.7	UT 2003 1280	55.47
Quake 3 1600	115.5	UT 2003 1600	38.95
Serious Sam 1280	74.9	Quake 3 1024 AA	82.5
Serious Sam 1600	52.1	Serious Sam 1024 AA	48.8
CodeCreatures 1280	14.8	UT 2003 1024 AA	27.45
CodeCreatures 1600	11.7	CodeCreatures 1024 AA	11
3DMark2001SE 1280	7455	3DMark2001SE 1024 AA	3827
3DMark2001SE 1600	5771	Aquamark 1024 AA	15.8
Performanţe			
Sintetice:	0.84	Dotări:	0.09
Jocuri:	1.66	Verdict:	2.594

Placă video

GigaCube Game Buster Radeon 9800 Pro



Chipset-ul Radeon 9800 Pro reprezintă cel mai rapid accelerator grafic disponibil pe piață în acest moment. GigaCube respectă design-ul de referință ATI. Acest lucru reiese cel mai bine din forma sistemului de răcire, culoarea roșie a PCB-ului și modul de plasare al componentelor pe placă.

AVANTAJE

GigaCube Game Buster Radeon 9800 Pro oferă tipurile uzuale de conectori precum VGA, DVI și TV Out. De asemenea, în pachet este inclus un adaptor DVI-VGA. Nu lipsesc nici cablurile TV Out. Pe partea de software este livrat CyberLink PowerDVD. Sistemul de răcire al plăcii este eficient și totodată silențios. Cablul de alimentare de 12V are o lungime apreciabilă, care permite instalarea în locuri aglomerate.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute în teste se încadrează în segmentul superior al plăcilor video cu chipset-ul Radeon 9800 Pro. Acest lucru se datorează probabil folosirii designului de referință ATI. În timpul funcționării memoriile neprotejate se încălzesc destul de tare, așa că nu este recomandat un overclocking de durată lungă.

CONCLUZIE

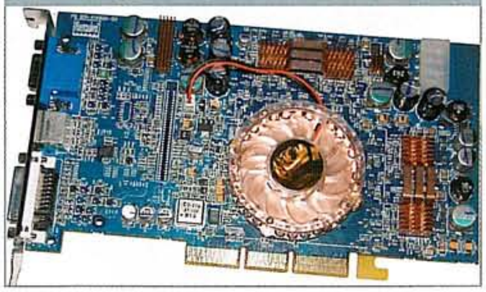
Folosirea unui design de referință asigură o calitate crescută a componentelor și în majoritatea cazurilor, un spor de performanță. Ceea ce-i lipsește poate lui GigaCube Game Buster Radeon 9800 Pro este un bundle mai bogat.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preț / Garanție	395€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9800 Pro
Memorie	128MB
Frecvență chipset/memorie	380MHz/680MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	258.6	UT 2003 1280	130.46
Quake 3 1600	224.2	UT 2003 1600	100.42
Serious Sam 1280	124.6	Quake 3 1024 AA	248.3
Serious Sam 1600	116.4	Serious Sam 1024 AA	119.8
CodeCreatures 1280	36.3	UT 2003 1024 AA	117.65
CodeCreatures 1600	28.1	CodeCreatures 1024 AA	24.4
3DMark2001SE 1280	12691	3DMark2001SE 1024 AA	10630
3DMark2001SE 1600	11132	Aquamark 1024 AA	52.8
Performanțe			
Sintetice:	1.913	Dotări:	0.070
Jocuri:	3.915	Verdict:	5.898

Placă video

Hercules 3D Prophet 9800 Pro



Hercules este recunoscut pentru calitatea produselor sale și nici această placă video bazată pe chipul grafic Radeon 9800 Pro nu face excepție. Placa vine într-o prezentare deosebită iar ventilatorul cu leduri albastre împreună cu PCB-ul în aceeași culoare completează impresia vizuală.

AVANTAJE

Prezența radiatoarelor de cupru pe chipset, memorii și chiar pe regulatoarele de curent face ca răcirea să fie excelentă. Ventilatorul de pe chipset este destul de puternic și foarte silențios. Placa vine cu toate accesoriile necesare: cabluri TV-OUT și alimentare, adaptor DVI-VGA, jocul Rainbow Six 3, Power DVD și soft pentru overclocking Hercules 3D Tweaker.

PERFORMANȚE

Datorită frecvențelor standard la care lucrează memoria și GPU-ul, performanțele sunt identice cu cele ale altor plăci video cu Radeon 9800 Pro. Pe de altă parte s-a obținut un comportament absolut stabil în teste la frecvențe destul de mari, 370MHz pentru memorie și 420MHz pentru chipset. Ținând cont de scorul în Unreal Tournament 2003 unde a obținut o medie de 100,4FPS la o rezoluție de 1600x1200, overclocking-ul nu este necesar, cel puțin nu încă.

CONCLUZIE

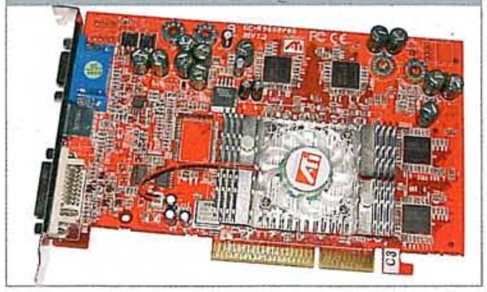
Design-ul deosebit și performațele excelente fac ca această placă video să fie ceea ce își dorește orice jucător entuziast.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	369€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9800 Pro
Memorie	128MB
Frecvență chipset/memorie	380MHz/680MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biți
Conectori	VGA, TV-OUT, DVI

Teste			
Quake 3 1280	257	UT 2003 1280	130.48
Quake 3 1600	223.6	UT 2003 1600	100.4
Serious Sam 1280	123.3	Quake 3 1024 AA	247.4
Serious Sam 1600	115.8	Serious Sam 1024 AA	119.3
CodeCreatures 1280	36.2	UT 2003 1024 AA	117.66
CodeCreatures 1600	28.1	CodeCreatures 1024 AA	24.4
3DMark2001SE 1280	12452	3DMark2001SE 1024 AA	10571
3DMark2001SE 1600	11256	Aquamark 1024 AA	52.9
Performanțe			
Sintetice:	1.908	Dotări:	0.090
Jocuri:	3.903	Verdict:	5.901

Placă video

GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro



GigaCube oferă o placă video cu Radeon 9600 Pro, ce respectă design-ul standard ATI, la care a adăugat un sistem de răcire de dimensiune medie. Ventilatorul acestui sistem de răcire are leduri colorate ce se aprind alternativ.

AVANTAJE

În prezent chipul grafic Radeon 9600 Pro reprezintă cea mai bună soluție pentru plăcile video de 200$. Deși predecesorul acestuia, Radeon 9500 Pro are un preț mai scăzut și o performanță mai bună, el nu se mai află în producție și stocul existent se va epuiza în curând. Procesul tehnologic de 0.13 microni asigură un consum scăzut de curent și evident o încălzire mai mică în timpul funcționării. Împreună cu GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro sunt livrate cablurile TV Out, manualul de instalare, CD-ul cu driveri, un adaptor DVI-VGA și player-ul CyberLink PowerDVD.

PERFORMANȚE

Performanțele lui GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro permit rularea oricăror aplicații în rezoluții de până la 1280x1024 pixeli dacă este folosit un procesor puternic. În test am reușit să mărim frecvența procesorului grafic cu 50MHz iar memoria cu 30MHz.

CONCLUZIE

Performanțele oferite de GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro pentru prețul plătit fac din acesta un produs demn de luat în seamă.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preț / Garanție	179.3€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9600 Pro
Memorie	128MB
Frecvență chipset/memorie	398MHz/600MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biți
Conectori	VGA, DVI și TV Out

Teste			
Quake 3 1280	175.1	UT 2003 1280	72.9
Quake 3 1600	117.5	UT 2003 1600	47.41
Serious Sam 1280	106.7	Quake 3 1024 AA	138.7
Serious Sam 1600	71.8	Serious Sam 1024 AA	78.3
CodeCreatures 1280	18.7	UT 2003 1024 AA	56.36
CodeCreatures 1600	14.6	CodeCreatures 1024 AA	15.1
3DMark2001SE 1280	8682	3DMark2001SE 1024 AA	6534
3DMark2001SE 1600	6482	Aquamark 1024 AA	41.9
Performanțe			
Sintetice:	1.212	Dotări:	0.080
Jocuri:	2.303	Verdict:	3.595

Cameră foto

Minolta DiMAGE F300



DiMAGE F300 a fost prezentată la CeBIT 2003, fiind una din atracțiile standului Minolta, destinat fotografiei digitale. Dispune de o carcasă confecționată din aluminiu. Acest material conferă un aspect plăcut și o rezistență bună la intemperii.

CALITATE FOTO

Minolta DiMAGE F300 continuă seria DiMAGE atât prin aspect cât și prin calitatea bună a fotografiilor. După o perioadă de acomodare cu setările complexe de care dispune, fotografiile realizate cu această cameră ne-au mulțumit pe deplin.

DOTĂRI

În timpul testelor am constat o ergonomie bună a butoanelor și funcțiilor. Sistemele „Subject Tracking AF" și „Focus Area Selection" (pentru focalizarea unui obiect în mișcare) sunt foarte utile dar în unele situații ne pot juca farse. Astfel, mișcarea unui obiect secundar poate „atrage atenția" sistemului de focalizare automată. Dacă dorim să fotografiem rapid un anumit moment atunci este mai bine să dezactivăm aceste opțiuni. Blitzul este suficient de puternic pentru asigurarea condițiilor optime de fotografiere în orice condiții de iluminare. Poate înregistra atât clipuri video cu sunet cât și fișiere de sunet.

CONCLUZIE

Minolta DiMAGE F300 este o cameră puternică în compania unui utilizator ce dispune de cunoștințe medii în fotografia digitală.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO. GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preț / Garanție	730€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5
Apertură	F2.8 - F4.7
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3.2
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SecureDigital
Card memorie inclus	64MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Da
Rezoluție maximă	2560 x 1920
ISO	Auto, 64, 100, 200, 400
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 baterii AA
Dimensiuni	111x52.2x32.5mm
Greutate	185g
Performanțe	★ ★ ★ ☆ ☆

Cameră foto

Olympus Zoom C-5050Z



Prin dotări, performanțe și aspect camera Olympus Zoom C-5050Z se adresează în special profesioniștilor. Totuși, nu au fost uitați cei care vor poze de calitate, fără să fie obligați să apeleze la foarte multe setări complicate: o simplă poziționare a camerei pe modul auto transformă complexa cameră Olympus Zoom C-5050Z într-una de tip "point and shoot".

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate de noi cu Olympus Zoom C-5050Z nu au fost afectate de aberații cromatice. Am constatat mici distorsiuni Barrel dar acestea nu sunt deranjante și apar destul de rar. Pozele realizate cu rezoluție maximă și în format necomprimat (tiff) pot fi folosite cu succes chiar și în domeniul publicistic deoarece au o calitate foarte bună.

DOTĂRI

Olympus Zoom C-5050Z poate utiliza ca medii de stocare xD-Picture, SmartMedia, Compact Flash II și IBM Microdrive. Atunci când avem în cameră mai multe tipuri de medii de stocare, schimbarea se poate realiza prin simpla acționare a unui buton. Deoarece folosește lentile F1.8 Super Bright performanțele sunt foarte bune chiar și în condiții de iluminare slabă. Se pot realiza clipuri video cu rezoluția de 320x240 în format QuickTime (15fps).

CONCLUZIE

Cei ce vor să obțină poze de calitate pot opta cu încredere pentru Olympus Zoom C-5050Z.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers, MGT Educational
Telefon	021-211.70.90 / 021-232.88.94
Preț / Garanție	1121□ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5
Apertură	F1.8 - F10
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	xD-Picture, SmartMedia, Compact Flash II
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.8"
LCD secundar	Da
Rezoluție maximă	2560x1920
ISO	64, 100, 200, 400
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	4 baterii AA
Dimensiuni	113.5x79.5x69.5mm
Greutate	380g
Performanțe	★ ★ ★ ★ ★

Cameră foto digitală 5 megapixeli

Sony Mavica CD500



Sony este singura firmă care realizează camere foto cu stocare pe mediu CD/DVD. Sony Mavica CD500 dispune de un senzor CCD de 5.24 megapixeli, folosește medii CDR/RW pentru stocare și poate realiza fotografii de până la 5 megapixeli. În cutia produsului se află un CD-R și un CD-RW ce au împreună 312MB, spațiu suficient pentru aproximativ 95 de fotografii la rezoluție maximă.

CALITATE FOTO

Combinația dintre lentilele performante Carl Zeiss, senzorul CCD de 5 Megapixeli și blitzul puternic permite realizarea unor fotografii de o calitate foarte bună în orice condiții de iluminare. Sistemul de auto focalizare este bazat pe o rază laser ce proiectează un model pe subiectul care trebuie fotografiat. În acest mod, focalizarea pe timp de noapte nu reprezintă nici o problemă. Această metodă a fost introdusă prima dată la camera Sony F707 și este inofensivă chiar dacă raza laser este proiectată spre ochii subiectului.

DOTĂRI

Dotările Sony Mavica CD500 sunt la înălțime: control manual pentru majoritatea funcțiilor, Hologram AF, senzor CCD de 5 Megapixeli efectivi.

CONCLUZIE

Dacă ținem cont de concurență și de dotările foarte bune, prețul camerei Sony Mavica CD500 este foarte atractiv. Să mai amintim doar că prețul de lansare al acestei camere a fost cu 200$ mai mic decât cel al modelului anterior (CD400).

Contact	
Distribuitor	Sony Overseas SA
Telefon	021-224.47.10
Preț / Garanție	930€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5
Apertură	F 2.0 - F8.0
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	CD, CD-RW
Card memorie inclus	1XCD-R, 1XCD-RW
LCD	2.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2592x1944
ISO	Auto, 100, 200, 400
Video	MPEG VX
Sunet	Da
Alimentare	Acumulator Sony
Dimensiuni	139x96x103
Greutate	606g
Performanțe	★ ★ ★ ★ ★

CD-Writer

Philips PBRW5224G



PBRW5224G este un CD-Writer produs de Philips care permite scrierea CD-urilor la o viteză maximă de 52X şi rescrierea la o viteză de 24X. Ca orice unitate optică de scriere modernă, şi Philips PBRW5224G dispune de tehnologia Buffer Underrun Proof care previne stricarea mediilor optice în cazul în care fluxul de date pentru scriere este întrerupt. Philips denumeşte această opţiune Seamless Link.

DOTĂRI

Unitatea este livrată în regim bulk, deci nici un fel de accesorii nu sunt disponibile. În cazul în care unitatea nu este alimentată şi se doreşte scoaterea CD-ului se poate introduce un obiect subţire şi ascuţit în orificiul special de pe masca frontală.

PERFORMANŢE

Timpul de acces aleator al unităţii este de aproximativ 93ms, mai mic decât cel specificat de producător (125ms). Overburning-ul realizat a fost mediu, de doar 2 minute şi 5 secunde (18MB). Ocuparea procesorului la rata de transfer 8X a fost destul de mare şi anume 8%. Timpul de recunoaştere al CD-ului introdus în drive este mediu. Copierea unui CD de 644MB s-a făcut foarte rapid în doar 2 minute şi 21 de secunde.

CONCLUZIE

Philips PBRW5224G este o unitate cu viteze de scriere şi citire mari la un preţ accesibil.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	51.2$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	B1.2
Buffer	2MB
Viteză CD	52X/24X/52X
Rată transfer	ATA33
Timp acces aleator CD	<125ms
Burnproof	SeamlessLink
Tehnologii	Thermo Balanced Writing
Greutate	N/A

Teste			
Copiere 644MB CD	2' 21"	Overburning	2' 5"
-	-	Rată medie transfer CD	39.84X
Imagine CloneCD	1' 57"	Ocupare procesor CD (8x)	8%
Scriere 697MB CD(16X)	3' 50"	Timp acces aleator	93ms
-	-	Timp recunoaştere CD	7.71s

Performanţe

★ ★ ★ ☆ ☆

Unitate combo

LiteOn LTC48161H



LiteOn LTC48161H este o unitate combo cu viteza maximă de scriere de 48X pentru CD-R şi 24X pentru CD-RW, fiind una dintre primele unităţi combo care suportă standardul Ultra Speed pentru mediile reinscriptibile. Buffer-ul intern este de 2MB, suficient în toate cazurile datorită cuplării cu tehnologia Buffer Underrun care la LiteOn se numeşte Smart BURN. În timpul funcţionării unitatea se dovedeşte zgomotoasă, acest lucru datorându-se vitezei mari de rotaţie.

DOTĂRI

LiteOn LTC48161H este livrat retail. Pachetul său conţine manualul de instalare, programul Nero Express, player-ul CyberLink PowerDVD, un CD-R, un CD-RW Ultra Speed şi cablul audio pentru placa de sunet.

PERFORMANŢE

Vitezele obţinute în testele pentru CD se ridică la nivelul celor mai rapide modele CD-Writere. Procentul de ocupare al procesorului în timpul operării este destul de ridicat. Probabil un viitor update de firmware din partea LiteOn va rezolva această problemă. Timpul de acces pentru CD este destul de mare, însă acest lucru este compensat de timpul de acces pentru DVD-uri care înregistrează o valoare extrem de mică de 112ms.

CONCLUZIE

LiteOn LTC48161H este una dintre cele mai rapide unităţi combo de pe piaţă.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems / ASBIS România
Telefon	021-206.77.40 / 021.233.38.41
Preţ / Garanţie	73.3$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	HDOD
Buffer	2MB
Viteză CD	48X24X48X
Viteză DVD	16X
Rată transfer	ATA33
Burnproof	Smart BURN
Tehnologii	Smart-X
Greutate	850g

Teste			
Copiere 644MB CD	2' 26"	Rată medie transfer CD	37.45X
Copiere 4.18GB MB DVD	4' 58"	Ocupare procesor CD (8X)	14%
Imagine CloneCD	2' 7"	Timp acces aleator CD	107ms
Scriere 697MB CD (16X)	4' 53"	Timp acces aleator DVD	112ms
Overburning	2' 1"	Timp recunoaştere CD	6.48

Performanţe

★ ★ ★ ☆ ☆

DVD-Writer

TEAC DV-W50E



TEAC DV-W50E oferă posibilitatea inscripţionării unui număr mare de tipuri de medii de stocare, totuşi o lipsă o reprezintă incompatibilitatea cu standarul DVD+R şi DVD+RW. Unitatea este internă şi se conectează pe IDE. Panoul frontal are un buton de Eject, două găuri pentru aerisire, mufă pentru căşti, led care arată starea unităţii şi control de volum.

DOTĂRI

Unitatea TEAC este însoţită de bundle foarte generos care include: manualul de utilizare în opt limbi străine, cablu IDE, cablu audio, şuruburi pentru montare şi software. Acesta din urmă conţine programele Nero Express, Pinnacle Studio şi InterVideo WinDVD. Pentru începerea lucrului imediat ce este instalată unitatea sunt livrate două blank-uri, unul CD-R şi altul DVD-R.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute în teste nu se compară cu unităţile CD-Writer de ultimă generaţie sau cu cele DVD însă performanţele sunt foarte bune pentru categoria DVD-Writerelor. Ocuparea procesorului în timpul lucrului cu DVD-urile la 8X atinge valoarea deloc de neglijat de 46%. Rata de transfer în cazul DVD-urilor depăşeşte valoarea specificată de producător, ajungând la 12.56X.

CONCLUZIE

Lipsa suportului pentru standardele DVD+R şi DVD+RW este principalul argument care nu recomandă această unitate.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	267.2$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	1.01
Buffer	2MB
Viteză CD	16X8X32X
Viteză DVD	4X2X12X
Rată transfer	ATA33
Burnproof	Buffer Underrun Proof
Tehnologii	-
Greutate	1100g

Teste			
Copiere 644MB CD	3' 29"	Rată medie transfer CD	25.43X
Copiere 4.18GB DVD	6'14"	Rată medie transfer DVD	9.43X
Imagine CloneCD	3' 10"	Ocupare procesor CD (8X)	5%
Scriere 697MB CD(16X)	4' 54"	Ocupare procesor DVD (8X)	46%
Scriere 4,18GB DVD(4X)	13' 45"	Timp recunoaştere CD	10.61"

Performanţe

★ ★ ☆ ☆ ☆

Cameră foto digitală

Polaroid PDC1050



PDC1050 poate fi folosită şi pe post de cameră web, conectarea la PC realizându-se prin intermediul portului USB. Cutia conţine 4 baterii AA, husă, cablu USB, CD cu software şi driveri.

CALITATE FOTO

PDC1050 dispune de trei niveluri de calitate: best (1600x1200), better (1152x864) şi good (576x432). Chiar dacă rezoluţia maximă pare suficientă pentru majoritatea dintre noi, calitatea fotografiilor nu este bună din cauza lentilelor entry-level.

DOTĂRI

Memoria internă de 8MB poate stoca aproximativ 15 poze la rezoluţia maximă sau 70 la nivelul minim de calitate (576x432). Folosirea zoom-ul digital nu este susţinută de o metodă de interpolare, acesta fiind realizat prin simpla modificare a rezoluţiei. Greutatea camerei nu este mare însă transportul este îngreunat de dimensiunile destul de mari pentru o cameră foto de 1 megapixel. În urma testelor am observat că fotografiile realizate în lumină artificială au o claritate slabă.

CONCLUZIE

Dacă optaţi pentru Polaroid PDC1050 vă sugerăm să achiziţionaţi şi un set de 4 acumulatori deoarece bateriile din dotare se consumă repede (mai ales dacă este folosit blitzul).

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Preţ / Garanţie	153.9$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	1 megapixel
Zoom optic	Nu
Zoom digital	2X
Memorie internă	8MB
Tip memorie externă	CompactFlash
Blitz	Auto/On/Off
Conectare	USB
LCD	1.4"
Viewfinder	Optic
Alimentare	4 baterii AA
Performanţe	★★☆☆☆

Harddisk

Samsung Spinpoint SP0612N



Samsung Spinpoint SP0612N este livrat cu o foaie pe care sunt explicate setările pentru Master/Slave şi modul de instalare.

AVANTAJE

În timpul funcţionării Samsung Spinpoint SP0612N se dovedeşte extrem de silenţios, chiar şi la ascultarea atentă zgomotul produs este aproape imperceptibil. Compatibilitatea cu interfaţa ATA133 constituie un avantaj, sporul de performanţă faţă de ATA100 fiind vizibil în teste. Când este oprit harddisk-ul rezistă la şocuri de până la 350g pentru perioade de maxim 2ms.

DEZAVANTAJE

Folosirea unui buffer intern de capacitate mărită ar fi crescut performanţele drive-ului şi ar fi dus la o folosire mai eficientă a lăţimii de bandă disponibile. Performanţele la scriere şi citire sunt destul de mici în comparaţie cu harddisk-urile de ultimă generaţie care se conectează pe interfaţa Serial ATA. Ocuparea procesorului în timpul copierii este de peste 5%, valoare medie dacă este comparată cu a altor unităţi.

CONCLUZIE

Preţul accesibil şi silenţiozitatea reprezintă calităţile lui Samsung Spinpoint SP0612N.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preţ / Garanţie	78.7$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Capacitate	60GB
Conectare	IDE
Transfer	ATA133
Viteză de rotaţie	7200rpm
Buffer	2MB
Detalii tehnice	
Viteză de citire (HD Tach 2.61)	47.8MB/s
Viteză de scrire (HD Tach 2.61)	27.05MB/s
Timp de acces random	10.9ms
Ocupare procesor	5.60%
Performanţe	★★★☆☆

PDA entry-level

Handspring Treo 90



Handspring Treo 90 este un PDA cu tastatură qwerty şi cu sistem de operare Palm OS 4.1H. Ecranul este touch screen dar nu are OCR (nu se poate scrie direct pe ecran, stylus-ul înlocuind doar funcţia de mouse).

DOTĂRI

Procesorul Motorola Dragonball VZ la 33MHz este suficient de rapid pentru aplicaţiile care vin în mod preinstalat pe Treo 90. Ecranul are o diagonală de 2.75" şi are o claritate foarte bună.

APLICAŢII

Treo 90 are o serie de aplicaţii preinstalate (agendă, To Do List, alarmă, e-mail, Memo, calculator) ce pot fi completate cu cele diponibile pe Internet. Sincronizarea cu PC-ul se realizează foarte simplu cu ajutorul portului USB. Pentru test am instalat un software care stochează date despre cursul valutar şi acţiunile de bursă (pentru SUA). O simplă conectare la un PC cu acces la Internet a actualizat rapid bazele de date, iar ulterior am putut analiza pe PDA noile informaţii.

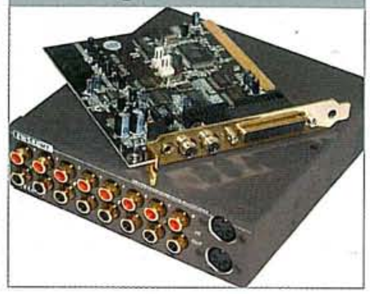
CONCLUZIE

Chiar dacă preţul lui Handspring Treo 90 pare destul de mare, o analiză comparativă cu produsele similare Palm ne va demonstra raportul foarte bun dotări/preţ.

Contact	
Distribuitor	DigitalWORLD
Telefon	021-411.99.13
Preţ / Garanţie	239.9¤ / 12 luni
Detalii tehnice	
Sistem operare	Palm OS 4.1H
Tip procesor	Motorola Dragonball VZ
Viteză procesor	33MHz
Memorie	16MB
Rezoluţie	320x240
Display	Color 12 biţi
Conexiune	USB
Baterii	Lithium Ion
Dimensiuni	108x71x16mm
Greutate	114g
Performanţe	★★★☆☆

Sistem audio multi-tracking

Terratec EWS88 MT



EWS88 MT reprezintă o soluţie audio multi-tracking formată dintr-o placă audio PCI şi un rack dotat cu numeroase intrări şi ieşiri audio în diverse formate pentru înregistrare profesională pe HDD. Placa de sunet are ieşire analogică cu mufă Jack şi intrare/ieşire S/PDIF stereo digital cu conectori RCA. Rack-ul beneficiază de un număr de 8 intrări şi 8 ieşiri cu rezoluţie de 24biţi la 96KHz (calitate DVD Audio) şi 2 conectori Midi In/Out.

MOD DE UTILIZARE

Aplicaţia Control Panel inclusă permite realizarea setărilor de routing pentru sunet, a nivelurilor de intrare şi ieşire şi a câştigului pe intrare/ieşire. Există posibilitatea de conectare în cascadă a 4 sisteme EWS.

CALITATEA SUNETULUI

Terratec a utilizat 4 cipuri AK4524 de la AKM Semiconductors pentru conversia A/D. Capabil de o rezoluţie de 24biţi cu rate de sampling de 96KHz, EWS88 MT oferă o calitate excelentă a sunetului indiferent de sursa audio.

CONCLUZIE

EWS88 MT este o soluţie de calitate pentru înregistrare multitracking. Se poate utiliza cu o serie de programe consacrate precum Cakewalk Pro 9, n-Track Studio, Samplitude 2496 şi DDClips Pro.

Contact	
Distribuitor	Ultra Pro Computers / Romsoft
Telefon	021-211.70.90 / 021-224.03.33
Preţ / Garanţie	402.2$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Intrări/ieşiri	9 / 9
Număr canale	16
Calitate audio	24 biţi, 96KHz (DVD Audio)
Sensibilitate	-97dB
Impedanţă intrare	Aprox. 10kOhm
Impedanţă ieşire	Aprox. 220Ohm
Nivel intrare	ajustabil +18dB (paşi 0.5dB)
Conectori	16xRCA, 2xDIN 5 pini, 2xRCA S/PDIF stereo digital, 1xjack analog, 1xMIDI MPU-401
Performanţe	★★★☆☆

Monitor LCD

AG Neovo S-17

PRODUSUL LUNII XtremPC



Primul lucru care iese în evidență la AG Neovo S-17 este design-ul elegant, care se potrivește oricărui birou. Diagonala vizibilă de 17" satisface preferințele majorității utilizatorilor. Monitorul poate fi montat pe perete și poate primi semnal video pentru o eventuală prezentare.

DOTĂRI

În pachetul lui AG Neovo S-17 se află adaptorul pentru alimentare, cablul de conectare VGA, cablul DVI, cabluri video S-VHS și RCA. Acestea din urmă sunt folosite pentru afișarea de semnal video de la alte surse decât placa video a calculatorului. Pentru instalarea și configurarea monitorului este disponibil manualul și disketa cu driverul corespunzător. Pentru montarea pe perete a monitorului sunt livrate șuruburi de prindere. Piciorul de sprijin se pliază, modul de pliere putând fi setat în trei poziții. Dacă este montat pe birou AG Neovo S-17 poate fi înclinat cu o valoare cuprinsă între 5° și 25°.

AVANTAJE

Culorile afișate de monitor sunt calde și relaxante, neobosind ochiul în timpul utilizării îndelungate. Contrastul și luminozitatea sunt reglabile în plaje generoase. Funcția de ajustare automată a parametrilor imaginii funcționează impecabil. La conectarea unei surse video DVI, anumiți parametrii pentru semnalul video dispar, datorită sincronizării automate a semnalului digital, nemaicreând confuzie în rândul celor neinițiați. Ecranul este acoperit de un strat de sticlă special tratată care îmbunătățește calitatea imaginii și totodată protejează suprafața monitorului. Acest strat protector se numește NeoV Optical Filter și are o rezistență pe scara MOH de 6 grade. Acest lucru face ca suprafața ecranului să fie rezistentă la lovituri ușoare și zgârieturi. NeoV Optical Filter mai are proprietatea de reducere a reflexiilor. Ecranul poate fi curățat cu apă, alcool și soluții speciale, beneficiind în acest sens de certificare CNS de nivel A pentru acizi și B pentru substanțe alkaline. Design-ul monitorului este foarte modern, la acest lucru contribuind și ecranul de protecție NeoV Optical Filter. Butoanele
OSD-ului sunt în număr de șase fiind grupate în partea dreaptă-jos a monitorului. Construcția generală a monitorului denotă soliditate. Acest lucru se datorează și construcției piciorului de sprijin și greutății lui AG Neovo S-17. Unghiul de vedere este excelent, culorile nefiind influențate prea mult când monitorul este privit din lateral.

DEZAVANTAJE

Poziția monitorului nu se poate modifica pe înălțime, acest lucru fiind însă compensat de marginea inferioară suficient de înaltă. Greutatea lui AG Neovo S-17 este de 7.5Kg, destul de mult pentru un monitor LCD. Conectarea plăcii video pe DVI produce o mică scădere a performanțelor monitorului în ceea ce privește timpul de răspuns. Deși meniul OSD este controlat de doar patru butoane, navigarea pune puține probleme de acomodare.

CONCLUZIE

AG Neovo S-17 se caracterizează prin aspect și performanțe ridicate, oferind un bun argument pentru cei care vor să treacă de la un monitor CRT la unul LCD.

Contact

Distribuitor	Skin Media / Best Computers
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91
Preț / Garanție	582€ / 36 luni

Detalii tehnice

Display	TFT Color LCD Panel
Diagonală	17"
Rezoluție maximă	1280x1024
Unghi de vedere orizontal	170°
Unghi de vedere vertical	170°
Contrast	500:1
Luminozitate	250cd/m^2
Latență	25ms
Conectare	VGA, DVI
Greutate	7.5Kg

Performanțe

★★★★☆

Monitor LCD

Neso i-Mii



Neso i-Mii este expresia tendinței de creare de componente PC care ies în evidență prin aspectul deosebit, performanțele fiind pe planul secundar. Design-ul acestuia poate fi considerat excentric.

DOTĂRI

Monitorul este livrat cu cablul de conectare la PC și cel de alimentare, precum și un scurt manual de instalare și utilizare. În masca lui Neso i-Mii sunt integrate două boxe stereo. Sistemul de sprijin constă din trei picioare. Opțiunile OSD-ului nu sunt deosebite însă deservesc cu succes monitorul. Setările se fac prin intermediul unui joystick. Prin apăsarea acestuia se validează opțiunile selectate.

PERFORMANȚE

Timpul de răspuns al monitorului este destul de mare. Contrastul și luminozitatea sunt reglabile în plaje rezonabile, calitatea imaginii afișate fiind satisfăcătoare. Culorile sunt puțin șterse, acest lucru devenind obositor după o folosire mai îndelungată a monitorului.

CONCLUZIE

Cei care sunt interesați de un monitor deosebit, ce aduce aminte de calculatoarele Apple pot să arunce o privire și asupra lui Neso i-Mii.

Contact

Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	368$ / 36 luni

Detalii tehnice

Display	TFT Color LCD Panel
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	120°
Unghi de vedere vertical	100°
Contrast	350:1
Luminozitate	300cd/m^2
Latență	N/A
Conectare	VGA
Greutate	N/A

Performanțe

★★☆☆☆

Monitor LCD

Maxview 15" LCD



Maxview 15" LCD este un monitor entry-level ce oferă și două boxe stereo integrate în masca frontală.

DOTĂRI

În pachetul lui Maxview 15" LCD găsim un scurt manual de instalare și utilizare precum și cablurile necesare funcționării monitorului. Un cablu audio este livrat pentru conectarea plăcii de sunet la boxele incluse în masca frontală a acestuia.

PERFORMANȚE

Dimensiunile mici, caracteristice monitoarelor LCD, sunt un real avantaj când spațiul disponibil pe birou este o problemă. Citirea textului de dimensiuni mici s-a făcut fără probleme. Culorile sunt șterse. Nuanțele închise și cele deschise nu sunt afișate corect. În timpul testului de determinare a influenței efectului Moiré, monitorul a scos un bâzâit aproape imperceptibil, însă nu tot timpul. Calitatea sunetului produs de cele două boxe incluse nu se ridică la nivelul sistemelor de sunet pentru PC.

CONCLUZIE

Cei care își doresc un monitor LCD la un preț cât mai scăzut și nu țin cont prea mult de aspectul său pot să aleagă Maxview 15" LCD.

Contact

Distribuitor	FIT Distribution
Telefon	021-231.09.22
Preț / Garanție	275$ / 36 luni

Detalii tehnice

Display	TFT Color LCD Panel
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	120°
Unghi de vedere vertical	100°
Contrast	350:1
Luminozitate	250cd/m^2
Latență	30ms
Conectare	VGA
Greutate	4.2Kg

Performanțe

★★☆☆☆

Căşti

Comep CHR-AV760

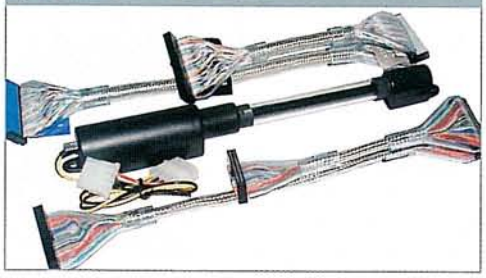


Căşti dotate cu microfon. Avantajele acestei soluţii o reprezintă izolarea fonică foarte bună (zgomotele exterioare nu influenţează audiţia) şi lungimea cablului de peste 2 metri. În timpul testelor am constatat apariţia unor vibraţii deranjante atunci când nivelul sunetului a fost maxim. Volumul poate fi reglat cu ajutorul unui potenţiometru amplasat pe cablu.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	4.1$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Lungime cablu	2m
Impedanţă	32Ohm
Plaja de frecvenţe	20-18000hz
Putere maximă	100mw
Tip conectare	Jack stereo (3.5mm)
Sensibilitate	101 dB SPL la 1KHz
Performanţe	★★★☆☆

Modding

KIT Neon şi cabluri de date

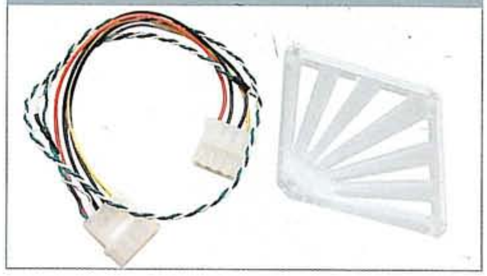


Cablurile rotunde arată bine şi contribuie la ridicarea nivelului de ergonomie din carcasă. Dar ce spuneţi de aceste cabluri ecranate cu aluminiu, acoperite cu un tub transparent şi sensibile la UV? Pentru a pune în valoare această sensibilitate, în pachet ne este oferit şi neonul UV. Durata de viaţă a neonului este estimată de producător la 2000 de ore.

Contact	
Distribuitor	DigitalWorld
Telefon	021-411.06.75
Preţ / Garanţie	18.9€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere consumată	1.75Waţi
Lungime	280mm
Lungime efectivă	93mm
Înălţime	25mm
Lăţime	29mm
Activare sunet	Nu
Performanţe	★★★☆☆

Modding

Tiger CF080



Tiger CF080 este un element decorativ pentru carcasă. Este format dintr-o piesă din material acrilic iluminată de un led amplasat în partea inferioară. Sistemul de prindere pe carcasă se realizează prin intermediul a 4 şuruburi cu piuliţă. Instalarea nu este foarte simplă, dar nici nu ar trebui să dea bătăi de cap pasionaţilor de modding.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	9.4$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Lungime	79mm
Grosime	5mm
Alimentare	Mufă molex
Şuruburi prindere	3
Material	Acril
Iluminare	LED
Performanţe	★★☆☆☆

Modding

Tiger TLS-G11



Tiger TLS-G11 este un neon pentru iluminarea carcasei. Intensitatea luminii emise de neon poate fi condiţionată de nivelul de zgomot exterior, creând un efect interesant când se ascultă muzică sau în timpul jocurilor de acţiune. Deoarece modulul de sunet şi neonul sunt integrate într-un singur corp, lungimea efectivă a neonului este de doar 95mm.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	14$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere consumată	3Waţi
Lungime	260mm
Lungime efectivă	95mm
Înălţime	31.7mm
Lăţime	31mm
Activare sunet	Da
Performanţe	★★★☆☆

Modding

Tiger NS-G150

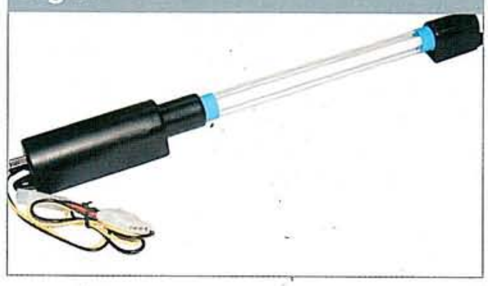


Începând de acum 3-4 luni, fanii curentului modding din România au la dispoziţie o ofertă bogată de sisteme de iluminare şi modificare a calculatoarelor personale. Tiger NS-G150 reprezintă un cablu de culoare verde, iluminat intern şi cu lungimea de 1.5m. Montarea este lăsată la aprecierea utilizatorului, kit-ul nefiind însoţit de nici un fel de documentaţie.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	21.3$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Alimentare	Mufă molex
Iluminare	LED
Lungime zona luminoasă	1500mm
Lungime alimentare proprie	480mm
Lungime alimentare PC	280mm
Culoare	Verde fluorescent
Performanţe	★★☆☆☆

Modding

Neon Light



Neon albastru pentru iluminarea carcasei. Se poate seta pentru activarea la zgomot iar cu ajutorul unui potenţiometru se poate alege valoare minimă pentru nivelul de zgomot declanşator. Lungimea efectivă a neonului este mai mare decât în cazul celorlalte modele venite la test iar în cutie se găsesc şi două şuruburi necesare montajului în carcasă.

Contact	
Distribuitor	DigitalWorld
Telefon	021-411.06.75
Preţ / Garanţie	11.9€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere consumată	3Waţi
Lungime	330mm
Lungime efectivă	143mm
Înălţime	31.7mm
Lăţime	31mm
Activare sunet	Da
Performanţe	★★★☆☆


The name of cooling industry !
ZALMAN
Quiet CPU Cooler
2-Ball Bearing
www.zalman.co.kr
ZALMAN

Sistem răcire

Zalman ZM-MFC 1

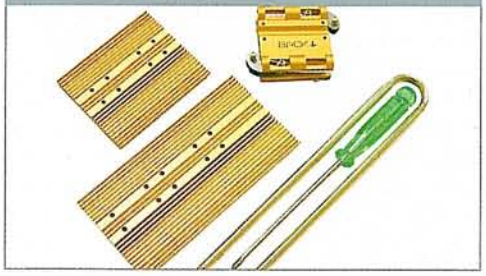


Cei care vor să aibă o carcasă cât mai interesantă și sunt pasionați în același timp și de overcloking au posibilitatea să-și doteze calculatorul cu Zalman ZM-MFC 1. Acest dispozitiv controlează turația a 6 ventilatoare în mod individual. Viteza de rotație este evidențiată de intensitatea ledurilor poziționate deasupra fiecărui potențiometru de control.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	27.6$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni	184.5x65x42mm
Greutate	112g
Putere maximă	7W/ canal
Voltaj in	12V
Voltaj out	5V-11V
Tip conector	3 pini
Performanțe	★★★★☆

Soluție răcire

Zalman ZM50-HP



Un sistem de răcire pentru plăcile video de generație mai veche (GeForce2 MX, GeForce4 MX, ATI Radeon 7500). Avantajul folosirii soluției Zalman ZM50-HP este dat de tipul de răcire fără zgomot bazat pe circulația aerului într-un sistem de conducte. Din păcate nu putem utiliza Zalman ZM50-HP pentru chipset-urile mai performante precum GeForce4 Ti.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	16$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	130g
Material suprafață contact	Aluminiu
Material tub	Cupru
Suprafață contact	400cm^2
Tip răcire	Circulare aer
Număr conducte	1
Performanțe	★★☆☆☆

Binoclu cameră video

Mercury BinoCam

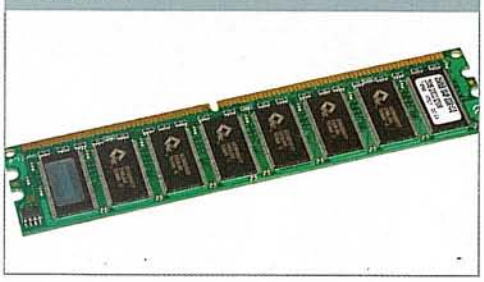


Mercury BinoCam este destinat celor care vor să intre în pielea detectivilor particulari. Este un binoclu dotat cu o cameră foto digitală cu senzor CMOS de 1.3 megapixeli. În memoria de 16 MB se pot stoca 40 de imagini la rezoluție maximă (1280x960) sau 100 de imagini la rezoluție minimă (640x480). Calitatea fotografiilor este destul de slabă.

Contact	
Distribuitor	ProVision
Telefon	021-321.15.68
Preț / Garanție	125$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Alimentare	4 baterii AAA
Rezoluție	1280x960
Senzor	CMOS 1.3 megapixeli
Apertură	F4.8
Memorie	16MB
Conectare PC	USB
Performanțe	★★☆☆☆

Memorie DDR

Transcend DDR333



Memoria DDR 333 poate fi încă folosită cu succes pe majoritatea configurațiilor actuale. Modulul de memorie Trascend DDR333 este CL 2.5 iar această caracteristică a cântărit foarte mult în testele noastre. În SiSoft Sandra nu a reușit să depășească 2000 de puncte iar Cachemem în testul write a indicat doar 630.4MB/s.

Contact			
Distribuitor			ProVision
Telefon			021-321.15.68
Preț / Garanție			38$ / Pe viață
Detalii tehnice			
Capacitate			256MB
CAS Latency			2.5
Teste			
Cachemem read	1739.5	SiSoft Sandra Int.	1984
Cachemem write	630.4	SiSoft Sandra Float	1986
Performanțe	★★☆☆☆		

Reportofon digital

Olympus DW-90



În prezent și reportofoanele s-au aliniat la tendința generală de digitizare și au renunțat să mai folosească casete magnetice. Olympus DW-90 este un reportofon digital cu o memorie internă flash capabilă să înregistreze 22 de minute la calitate bună sau 90 de minute la o calitate mai slabă. Fișierele capturate pot fi salvate pe calculator prin portul USB.

Contact	
Distribuitor	DigitalWorld
Telefon	021-411.06.75
Preț / Garanție	64.9€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni	81x47.5x22.5
Greutate	65g
Alimentare	2 baterii AAA
Timp funcționare	19 ore
Putere maximă	120mW
Diametru difuzor	28mm
Performanțe	★★★★☆

Mp3 player

WMG-MP3A



Este un mp3 player ce poate fi folosit și pentru transport de date sau pe post de Card Reader. Este dotat cu o memorie flash internă de 32MB ce poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor SD. Cu ajutorul microfonului încorporat se pot înregistra fișiere audio ce pot fi redate ulterior pe WMG-MP3A. Este o soluție foarte bună pentru cei care vor un mp3 player.

Contact	
Distribuitor	FIT Distribution
Telefon	021-231.09.22
Preț / Garanție	86$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Memorie	32MB
Card memorie	SD
Alimentare	2 baterii AAA
Conectare PC	USB
Dimensiuni	60X87x19mm
Greutate	68g
Performanțe	★★★☆☆

Asus M2400N

Subţiere şi cu autonomie ridicată



ÎN ACEST ARTICOL O SĂ ANALIZĂM un notebook Asus care este realizat pe baza conceptului Centrino.

PRIMA IMPRESIE

Carcasa din aluminiu conferă un aspect plăcut şi în acelaşi timp o durabilitate ridicată. Asus M2400N are o înălţime de numai 22mm deoarece procesorul din dotare (Intel Pentium 4 M) nu are nevoie de un sistem de răcire performant. Asus ne oferă şi la acest model de notebook o servietă pentru un transport cât mai comod.

PORTABILITATE

Asus M2400N se remarcă printr-o autonomie ridicată dar şi prin greutatea mică de numai 2.2Kg. Nici dimensiunile nu vă vor pune în dificultate: 306x246x22mm. Dacă vă aflaţi într-o zonă cu acces wireless la Internet puteţi folosi cu încredere Asus M2400N deoarece acesta este compatibil cu standardele wireless. Comunicarea cu diferite periferice se realizează prin USB 2.0, Firewire, port paralel cât şi wireless prin Bluetooth sau irDA.

PERFORMANŢE

Testele de procesor şi memorie ne-au confirmat încă o dată puterea mare a tehnologiei Centrino, însă performanţele 3D nu sunt foarte mari, deoarece placa grafică încorporată în chipset-ul i855GM nu se ridică la nivelul unui Radeon 9000 Mobility. Din această cauză pasionaţii de aplicaţii ce au nevoie de accelerare 3D vor trebui să opteze pentru un model cu o placă video performantă.

DOTĂRI

Asus M2400N dispune de un ecran TFT de 14.1", placă video integrată în chipset-ul i855GM, HDD 40GB, unitate optică combo DVD/CDRW şi memorie RAM de 256MB. În cutie se află un mouse (ce are conectare USB), o unitate FDD, servietă pentru transport şi manuale. Unitatea FDD împarte acelaşi loc cu unitatea optică, prin urmare veţi putea folosi doar una din ele într-un anumit moment. Pachetul software este foarte bun: Media@Show SE, Asus DVD, PowerDirector Me, Nero 5 şi driverii necesari instalării.

CONCLUZIE

Cei care doresc să beneficieze de cea mai recentă tehnologie de pe piaţa notebook-urilor pot opta cu încredere pentru Asus M2400N.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium M 1.5Ghz
Chipset	Intel 855GM
Memorie RAM	256MB
BIOS	AMI BIOS
Display	14.1"
Rezoluţie maximă TFT	1024x768
Rezoluţie maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	Integrat în I855GM
HDD	40GB
Modem	V.92
Reţea	Intel® PRO/Wireless 2100
FDD	Da
Unitate optică	DVD/CDRW
PCMCIA	1
Docking station (opţional)	Da
Dimensiuni / Greutate	306x246x22mm / 2.2kg
Firewire (IEEE 1394)	1
USB 2.0 / TV out	2 / Nu
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	AC97
Carcasă	Aluminiu
Securitate	Kensington lock port, parolă BIOS, parolă HDD
Baterie	Li-Ion, 4400mAh, 65.12W
Sistem de operare	Opţional

Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	2 ore şi 25 minute
Aplicaţii audio	4 ore şi 31 minute
Aplicaţii office	4 ore şi 17 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	4382
SiSoft Sandra CPU Whetstone	2545
SiSoft Sandra Memory Inc.	1410
SiSoft Sandra Memory Float	1421
SiSoft Sandra HDD	7348
SiSoft Sandra DVD	1676
3DMark 2001 1024x768	1914

Contact	
Preţ imprimantă	1556$
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Garanţie	24 luni
Web	www.itshop.ro

Acer Aspire 1603LC

Performanţe foarte bune



ÎN ULTIMII 2 ANI, ACER A FĂCUT progrese remarcabile pe piaţa notebook-urilor reuşind să ocupe în prezent o poziţie în primul eşalon. Sfera calculatoarelor mobile acoperită de Acer cuprinde majoritatea formatelor existente la această oră: desknote, notebook şi Tablet PC. Am primit pentru test modelul Acer Aspire 1603LC bazat pe un procesor Intel Pentium 4 la 2.66GHz. De remarcat este lipsa literei "M" din denumirea procesorului lucru care înseamnă că este un CPU obişnuit destinat sistemelor desktop. Neajunsurile cauzate de acest tip de procesor sistemelor notebook (încălzire excesivă, consum mare) au fost contrabalansate de producător prin dotarea seriei Aspire 1600 cu un sistem performant de răcire şi o baterie puternică.

PRIMA IMPRESIE

Exteriorul are o formă compactă şi un aspect solid dar carcasa este realizată din material plastic. Dimensiunile sunt destul de mari şi vizibil influenţate de sistemul de răcire necesar procesorului desktop Intel Pentium 4 2.66GHz.

PORTABILITATE

Acer Aspire 1603LC chiar dacă are o greutate relativ mare (3.4Kg), dimensiunile rezonabile şi accesul la reţelele wireless ne oferă o portabilitate bună pentru deplasările de afaceri. Acer nu livrează o servietă pentru transport.

PERFORMANŢE

Procesorul puternic completat de placa video Radeon 9000 formează un sistem performant capabil să ruleze cele mai recente aplicaţii multimedia. Este primul calculator mobil testat de noi ce are o memorie RAM atât de mare: 521MB. În timpul testelor Acer Aspire 1603LC s-a comportat foarte bine din punct de vedere a stabilităţii.

DOTĂRI

Acer Aspire 1603LC are ecran XGA TFT de 15", placă video ATI Radeon 9000 Mobility cu 64MB, HDD de 30GB, unitate combo DVD/CDRW şi o memorie RAM impresionantă: 512MB.

CONCLUZIE

Autonomia Acer Aspire 1603LC este mai mare decât în cazul celorlalte calculatoare mobile cu procesoare desktop testate de noi dar nu se ridică la nivelul notebook-urilor dotate cu Centrino.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium 4 2.66GHz
Chipset	SIS645DX, SiS962
Memorie RAM	512MB
BIOS	PhoenixBIOS
Display	15"
Rezoluţie maximă TFT	1600x1200
Rezoluţie maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	ATI Radeon 9000 64MB
HDD	30GB
Modem	V.90/V.92 56Kbps
Reţea	10/100Mbps
FDD	Da
Unitate optică	DVD/CDRW
PCMCIA	1
Docking station (opţional)	Nu
Dimensiuni	326x275x39.9mm
Greutate	3.4Kg
Firewire (IEEE 1394)	1
USB 2.0	4
TV out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Nu
Audio	AC97
Carcasă	Plastic
Securitate	Kensington lock port, parolă BIOS, parolă HDD
Baterie	86Wh Li-Ion
Sistem de operare	Windows XP Home

Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	1 oră şi 29 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 4 minute
Aplicaţii office	2 ore şi 48 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	5310
SiSoft Sandra CPU Whetstone	3325
SiSoft Sandra Memory Inc.	1999
SiSoft Sandra Memory Float	2003
SiSoft Sandra HDD	13918
SiSoft Sandra DVD	1661
3DMark 2001 1024x768	7013

Contact	
Preţ imprimantă	1475€
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Garanţie	12 luni
Web	www.tornado.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

NVIDIA nu produce plăci video. NVIDIA doar proiectează chipset-urile. Este adevărat faptul că realizează plăci de referinţă pentru partenerii săi şi pentru presă, dar aceste modele nu se comercializează.

››› UPGRADE LA WINDOWS XP ›››

Autor: **Doru**

Am un Duron la 900MHz, 256 RAM, GeForce2 MX400 cu 64MB, HDD 20GB, sunet Yamaha 740 (mai am şi un AC 97 pe MB). Momentan am Win98 SE şi am încercat să-i fac upgrade la XP. Nu a mers, se blochează după prima re-bootare şi trebuie resetat. Atunci am încercat să-l instalez pe altă partiţie ca un nou OS însă se blochează iarăşi. M-am gândit că poate e vreo problemă cu vreun program; am formatat hardul, am pus Windows 98 pe curat şi fără a instala nici un driver am încercat să instalez Windows XP. Acelaşi lucru. Se blochează după primul restart (din cadrul instalării), chiar după ce apare ecranul de loading la Windows XP. Ce să fac? Care credeţi că e problema? Dacă fac testul de compatibilitate spune la placa de sunet "Hardware that might additional files". Se poate să fie ea problema?



XtremPC: **Nu am înţeles de ce încerci să faci upgrade de la Windows 98 la Windows XP. O instalare „pe curat" te fereşte de multe probleme ulterioare. Pentru a identifica cauza problemei tale instalează Windows XP fără placa de sunet în calculator. Dacă nu se mai blochează este clar că Yamaha 740 este vinovată de blocările din timpul instalării. Pentru orice eventualitate încearcă diveri pentru Windows XP de la http://www.yamaha.co.jp /english/product/lsi/us/support.html.**

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

››› HDD-UL CARE GANDESTE PREA MULT ›››

Autor: **Matzy Bogdan**

Configuraţia pe care o am este următoarea: Celeron 633 (dus prin overclocking la 713MHz), 128MB SDRAM, placă de bază GA-6VXC7-4X(ATA66), HDD 60GB Seagate Barracuda IV, Winfast A170 PRO TH MyVIVO, OS: Windows XP Professional, iar restul nu prea contează. Problema este că în unele jocuri (de exemplu: GTA3, Warcraft 3, uneori şi NFS6) HDD-ul începe să se gândească şi merge puţin fragmentat şi mă omoarăăia. În GTA3 cum iau VIPER-ul să merg mai repede începe să se „afirme" HDD-ul şi mănânc nişte stâlpi. Încet, încet ajung la concluzia următoare: ca să te joci un GTA3 îţi trebuie un SCSI 15000rpm 8M cache. Poate mă lămuriţi voi de unde e să ştiu ce trebuie să fac.

XtremPC: **Problema ta e mai simplă decât crezi. Memoria RAM de care dispui nu este suficientă, obligând sistemul de operare să acceseze în mod repetat harddisk-ul. Adaugă un modul de 256MB SDRAM o să vezi imediat o îmbunătăţire a performanţei în jocuri. Dacă nu dispui de resursele financiare necesare (cu toate că un modul de 256MB nu este foarte scump) schimbă sistemul de operare cu Windows 98, deoarece acesta are cerinţe mai mici pentru memoria RAM decât Windows XP.**

››› A VENIT VARA CU BLOCAJE IN CALCULATOARE ›››

Autor: **Stealth**

Am un Duron 1200MHz, 128DDR 2100 Elixir, Shuttle AK35GT2, ATI Radeon 7500 64MB DDR, HDD 40GB 7200rpm, carcasă P4 300Watt, cooler Evercool. De când s-a

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

De ce se încălzeşte procesorul când îl overclockezi?

De ce se încălzeşte procesorul când îl overclockezi? Tensiunea rămâne constantă dar curentul prin procesor creşte. De ce? ***Trevelian***

În primul rând trebuie să te gândeşti de ce se încălzeşte un procesor. Gândeşte-te că un procesor e tot un circuit, doar că ceva mai complex şi mai mic. Şi ca orice circuit el are o rezistenţă electrică, aşa că la trecerea curentului el se înfierbântă (în mod foarte asemănător cu un bec sau un reşou). În momentul în care tu măreşti frecvenţa, procesorul foloseşte mai mult curent, deci, implicit el acţionează mai puternic (legea lui Ohm) şi degajă mai multă căldură. *LeChuck*

De ce foloseşte mai mult curent: pentru un anumit ciclu (instrucţiune) al procesorului curentul este constant. Când numărul de cicli pe secundă creşte (overclocking), curentul pe un ciclu rămane constant însă sunt mai mulţi cicli. ***Miahi***

Mai simplu explicat: un procesor foloseşte o anumită cantitate de putere/ciclu. Mai mulţi cicli rezultă mai multă putere. *Moonwalker*

FORUM: PLACI VIDEO

Rugăminte către pricepuţi

Am o rugămite gen întrebare pentru toţi cei pricepuţi în ale calculatoarelor. Am un calculator dotat cu: placă de bază M810LR-H, chipset SIS730S (totul on board), 128MB SDRAM PC100, HDD Seagate 20 GB 5400 rot/min, Athlon 950 Mhz, AGP 4X. Cu configuraţia actuală nu mai pot să prelucrez fişiere foto şi video mari (durează foarte mult). Ce placă video îmi recomandaţi să iau pentru a îmbunătăţii performanţele sistemului? Cea actuală on board are alocaţi 16 MB sheare dar nu ar mai face faţă nici dacă i-aş da 64 MB. "Pricepuţii provinciei" mi-au spus că AGP-ul pe care-l am eu pe placa de bază este doar de design şi că nu există placă video care să se potrivească acolo şi să facă vreo bravură. Mi-e greu să cred aşa ceva. ***dala***

Se potriveşte orice placă video pe SiS730. Problema ta e la RAM şi de la procesor. Pune 512 MB RAM şi ai să simţi diferenţa. Prelucrarea fişierelor foto sau filmelor nu are legătură cu placa video. *dodo_13*

Treci la un procesor mai rapid şi asigură-te că ai un cooler capabil să îl răcească. *Sir Ice*

În primul rând placa video nu are nici o legătură la prelucrare video/foto în ceea ce priveşte performanţele. Memoria ta este extrem de puţină şi de lentă. La capitolul ăsta te poţi gândi la 512MB, eventual dacă placa suportă, poţi încerca PC133. HDD-ul este unul destul de lent. Asta s-ar putea să influenţeze timpul alocat prelucrării de cantităţi mari de date. Pentru prelucrare video îţi trebuie memorie multă, HDD-uri rapide (2 de preferat) şi procesor rapid pentru encodare. La foto contează cel mai mult memoria. Să fie cât mai multă. Computerul de la servici folosit pentru editare video este un P3 la 800MHz cu 1GB SDRAM 133, 2 HDD-uri Seagate la 7200rot/min, placă de editare video MJPEG şi un video card Matrox cu 4MB VRAM. Asta ca să îţi faci o idee cât de mult contează placa video. ***Max Inc***

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

încălzit afară mi se blochează și în jocuri și în Explorer. În Windows XP mai înțeleg să se blocheze dar și în Windows 98SE? Temperaturi maxime 57 pentru CPU și 48 în carcasă. Nu am făcut overcloking. In XP îmi aparea ecranul "albastru" sau monitorul era în standby și harddisk-ul lucra. Nu mai știu ce setări să fac? Să-mi cumpăr un nou cooler sau un HDD?

XtremPC: **Blocările sistemului tău sunt cauzate de temperaturile mari atinse de procesor. Verifică dacă ventilatorul de pe cooler este în stare bună (să nu fie plin de praf). Dacă cumperi un HDD nou nu rezolvi problema blocajelor.**

››› PENTRU PROFESIONISTI ›››

Autor: **Mihai**

Am și eu o întrebare: de ce în revistele de IT nu se testează și nu se prezintă plăcile grafice GeForce Quadro?

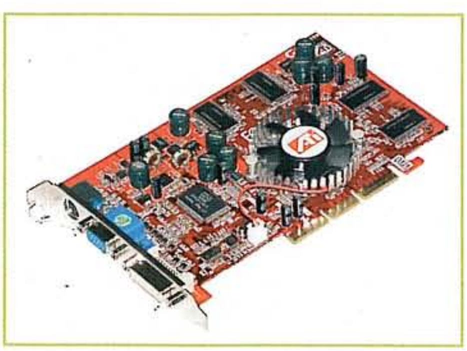


XtremPC: **Plăcile grafice GeForce Quadro sunt destinate unui segment destul de redus format din profesioniștii în grafică și din această cauză am considerat (până acum) că nu este necesară o astfel de prezentare. Deoarece în ultimul timp am primit numeroase cereri pentru plăci grafice profesionale, veți putea citi în acest număr un articol introductiv iar în numerele viitoare vom încerca să aducem în laboratorul nostru o placă cu chipset FX Quadro.**

››› GREA ALEGERE ›››

Autor: **Ștefan Chivu**

Vă rog foarte mult să-mi spuneți dacă merită 119 USD pentru un GeForce FX5200 sau mai bine cumpăr un Radeon 9100 la 65$?



XtremPC: **Sfatul nostru este să te orientezi către Radeon 9100. Te poți ghida și după testul din numărul trecut (XtremPC 44) unde poți să vezi diferențele dintre cele două tipuri de chipset-uri. Prețul de 65$ e foarte bun pentru performanțele unui Radeon 9100.**

››› PUTIN SOFTWARE ›››

Autor: **Marius Stan**

Ce program simplu de trucat poze îmi recomandați?



XtremPC: **Chiar dacă întrebarea ta nu are legătură cu partea hardware îți pot răspunde simplu: Paint Shop Pro (download versiune de evaluare 30 zile la www.jasc.com).**

››› NVIDIA NU FACE PLACI VIDEO ›››

Autor: **George Tanase**

Aș vrea să știu dacă o placă video produsă de NVIDIA (e vorba de GeForce FX5800 Ultra) este mai "bună" decât una produsă de alte firme, cum are fi MSI, Asus, etc. Mă refer la calitate și performanță.



XtremPC: **În primul rând NVIDIA nu produce plăci video. NVIDIA doar proiectează chipseturile. Este adevărat faptul că realizează plăci de referință pentru partenerii săi și pentru presă dar aceste modele nu se comercializează. Dacă vrei să alegi o placă video GeForce FX5800 Ultra trebuie să ai în vedere în primul rând sistemul de răcire folosit de producător, performanțele fiind în general destul de apropiate.**

Liviu Marica

TOPDVD+RW

		Produs	Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	Teac DV-W50E	1.809	0.378	0.356	0.616	0.459	Viteze CD: 16X/8X/32X, Viteze DVD: 4X/12X, IDE	267.2$	XPC45
	2	Teac DV-50EK	1.809	0.423	0.355	0.595	0.436	Viteze CD: 32X/16X/8X, Viteze DVD: 12X/4X/2X, IDE	257.2€	XPC44
	3	Philips DVD-RW208	1.661	0.371	0.341	0.420	0.528	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	449$	XPC30
	4	Sony DRW110A	1.659	0.368	0.347	0.422	0.521	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	169.9$	XPC37
	5	Pioneer DVR-A05	1.659	0.293	0.311	0.606	0.450	Viteze CD: 16X/8X/32X, Viteze DVD: 4X/12X, IDE	285$	XPC39
	6	HP dvd100i	1.647	0.370	0.351	0.408	0.518	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	N/A	XPC30
	7	Asus DVR-104	1.217	0.338	0.327	0.189	0.364	Viteze CD: 8X/4X/24X, Viteze DVD: 2X/6X, IDE	329.5$	XPC39

TOPSOCKETA

		Produs	Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	ASUS A7N8X Deluxe Gold	1.572	0.780	0.726	0.066	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	161.6$	XPC40
NOU	2	Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2,400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188$	XPC45
	3	Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	120.8$	XPC41
	4	MSI K7N2G-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150€	XPC44
	5	Soltek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	105$	XPC44
	6	Leadtek K7NCR18D Pro v2.0	1.557	0.781	0.727	0.049	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	98.7$	XPC44
	7	Epox 8RGA+	1.525	0.722	0.713	0.040	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Video	129.1$	XPC42
	8	Gigabyte GA-7VAXP Ultra	1.521	0.760	0.703	0.058	KT400, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	127.4$	XPC41
NOU	9	Gigabyte GA-7VAX-A	1.519	0.774	0.702	0.043	KT400A, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan	82$	XPC45
	10	Abit NF7-S	1.509	0.751	0.696	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	135$	XPC40
	11	Epox 8K9A	1.485	0.755	0.672	0.058	KT400, 333MHZ, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	68.9$	XPC41
	12	Biostar M7VIK	1.467	0.757	0.672	0.038	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, RAID	N/A	XPC41
	13	Jetway Polaris 400	1.467	0.744	0.683	0.044	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Lan	101$	XPC40
	14	XFX KT400-ALH	1.439	0.740	0.659	0.040	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	68$	XPC44
	15	Shuttle AK39N	1.439	0.752	0.667	0.020	KT400, 266MHZ, DDR400, 2 USB 2.0	71$	XPC42
	16	ASUS A7V333-X	1.426	0.736	0.646	0.044	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	64.1$	XPC41
	17	ECS L7VTA- RAID	1.409	0.733	0.636	0.040	KT400, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, RAID	69.7$	XPC41
	18	ECS L7VTA	1.407	0.729	0.653	0.025	KT400, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0	55.6$	XPC40
	19	ECS L7VTA3	1.393	0.733	0.635	0.025	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	50.6$	XPC41

TOPSOCKET478

		Produs	Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	ASUS P4P800 Deluxe	2.647	1.441	1.148	0.058	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	151.6$	XPC45
NOU	2	ABIT IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	218$	XPC45
NOU	3	MSI 875P Neo-FIS2R	2.605	1.402	1.132	0.071	I875P, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	219€	XPC45
NOU	4	Gigabyte GA-8PENXP	2.566	1.370	1.124	0.072	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	216.7$	XPC45
NOU	5	ABIT IS7-G	2.545	1.359	1.116	0.070	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	183.5$	XPC45
NOU	6	Intel D865GBF	2.544	1.372	1.117	0.055	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	110.8€	XPC45
NOU	7	Gigabyte GA-8IPE1000 Pro	2.537	1.369	1.115	0.052	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	127.2$	XPC45
NOU	8	Soltek SL-86MP-L	2.491	1.341	1.099	0.051	I865G, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	119$	XPC45
NOU	9	QDI P4I865GA-6AF	2.490	1.336	1.098	0.056	I865G, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, placa video	105$	XPC45
NOU	10	Soltek SL-86SPE-L	2.473	1.345	1.080	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA	112$	XPC45
NOU	11	ASUS P4P800-VM-UAY	2.426	1.365	1.013	0.048	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	109.2$	XPC45
NOU	12	ASUS P4S800	2.272	1.187	1.044	0.041	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB2.0, Lan, S/PDif	79.6$	XPC45
	13	ASUS P4G8X Deluxe/Gold	2.230	1.093	1.072	0.065	Granite Bay, 533MHz, DDR266, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	217.3$	XPC42
	14	Gigabyte GA-8SQ800 Ultra	2.226	1.111	1.052	0.062	SiS655, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	111.3$	XPC42
	15	Gigabyte GA-8SQ800	2.185	1.104	1.049	0.031	SiS655, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire	85.1$	XPC43
	16	Gigabyte GA-8PE800 Ultra	2.090	1.001	1.030	0.059	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	91.3$	XPC44
	17	Chaintech CT-9EJS1	2.083	1.002	1.025	0.056	I845PE, 533MHz, DDR333, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, RAID	156$	XPC43
	18	Epox EP-4PEA800	2.057	0.993	1.037	0.026	I845PE, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0	91.4$	XPC43
	19	Albatron PX945PEV-800	2.033	0.972	1.019	0.040	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan	79.9$	XPC44

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

TOPTVTUNER

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1 Hercules All-in-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomanda	249€	XPC35
2 Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, Tuner FM, Telecomanda	33€	XPC39
3 Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60.5€	XPC35
4 Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, Telecomanda	194$	XPC35
5 Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, Telecomanda	64.9$	XPC38
6 AverMedia AverTV Studio	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60$	XPC35
7 Items Much TV DVR	7.20	8	7	7	6	7	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	39.9$	XPC35
8 Crystal Tune TV	7.10	7	7	8	7	7	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	37.4€	XPC44
9 Kworld KW-TV989-FBKM	6.95	7	7	8	7	7	2	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	41.7$	XPC39

TOPPLĂCIVIDEO

		Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1 Hercules 3D Prophet 9800 Pro	5.901	1.908	3.903	0.090	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	369€	XPC45
NOU	2 Gigacube Radeon 9800 Pro	5.898	1.913	3.915	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	395€	XPC45
	3 PowerColor Radeon 9800 Pro	5.869	1.905	3.879	0.085	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	449$	XPC44
	4 Gigabyte Radeon 9800 Pro	5.417	1.924	3.413	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	406€	XPC44
	5 Abit Siluro FX5800 128MB	5.202	1.648	3.474	0.080	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	404$	XPC44
	6 Terratec Mystify 5800	5.178	1.648	3.440	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	491.4$	XPC44
	7 Leadtek WinFast A300 TD MyVIVO	4.819	1.230	3.499	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, DVI, VIVO	391.6€	XPC44
	8 Leadtek A310 Ultra TD MyVIVO	3.739	1.180	2.469	0.090	FX5600 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 351/702MHz, TV Out, DVI	222.2€	XPC44
NOU	9 PowerColor Radeon 9600 Pro	3.673	1.172	2.421	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
NOU	10 Gigacube Radeon 9600 Pro	3.595	1.212	2.303	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 398/600MHz, TV Out, DVI	179.3€	XPC45
	11 Pixelview GeForce FX 5600	3.265	1.038	2.152	0.075	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	163.4$	XPC45
	12 Chaintech FX5600	3.232	1.044	2.123	0.065	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	N/A	XPC44
	13 XFX FX5600	3.230	1.037	2.123	0.070	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
	14 Leadtek A310 TD MyVIVO	3.009	0.964	1.955	0.090	FX5600, 256MB DDR, chipset / memorie: 324/501MHz, DVI, VIVO	206.3€	XPC44
NOU	15 Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO	2.594	0.840	1.664	0.090	FX5200 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 342/648MHz, VIVO, DVI	159.5€	XPC45
	16 Gainward PowerPack Pro/660	2.039	0.675	1.299	0.065	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 260/440MHz, TV Out, DVI	121.6$	XPC44
	17 GigaCube Radeon 9100	1.997	0.690	1.237	0.070	Radeon 9100, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	80.3€	XPC44
	18 Leadtek WinFast A340 TDH	1.901	0.620	1.196	0.085	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.2€	XPC44
	19 Inno3D FX5200 128MB	1.895	0.625	1.190	0.080	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.23€	XPC44
	20 Albatron FX5200 Gigi	1.885	0.620	1.195	0.070	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC44
	21 Silverstar FX5200 8X 64MB	1.872	0.620	1.202	0.050	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79$	XPC44
	22 XFX FX5200	1.864	0.622	1.192	0.050	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	84$	XPC44
NOU	23 Sparkle GeForce FX 5200	1.830	1.610	1.160	0.060	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, Video Out, DVI	96$	XPC45
	24 Inno3D FX5200 64MB	1.814	0.531	1.203	0.080	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	85.2$	XPC44
	25 Gigabyte Radeon 9200	1.605	0.595	0.920	0.090	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	114.2$	XPC44
	26 GigaCube Radeon 9200	1.555	0.593	0.892	0.070	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	87€	XPC44
	27 PowerColor Radeon 9200	1.551	0.551	0.920	0.080	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	105$	XPC44
	28 Inno3D FX5200 64MB	1.241	0.399	0.762	0.080	FX5200 64biți, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79.4$	XPC44

TOPMEMORIIFLASH

	Verdict	Preț/MB	Viteză	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1 Kingmax Hi-Speed Flash USB	87.98	50	25.98	12	256MB, USB 2.0, Led, protectie stergere	76$	XPC44
2 PMI Traveling Disk	75.65	50	13.65	12	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	38.5$	XPC43
3 Pocki Drive	74.79	32.95	27.83	14	256MB, USB 2.0, Led, protectie stergere	115$	XPC43
4 Transcend JetFlash	73.43	45.30	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	41$	XPC43
5 PQI Flying Disk	69.18	41.40	15.78	12	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	45$	XPC43
6 Leadtek Winfast Disk	65.78	37.15	12.63	16	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	51$	XPC43
7 Corega Pocket Flash Drive	60.33	32.20	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	58$	XPC43

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab


best
computers
NOU IN MAGAZINELE BEST
Sistem de rate!
BEST COMPUTERS TE TRIMITE IN WEEKEND LA MARE!!!
* Detalii în magazinele Best Computers sau pe www.bestcomputers.ro
* Unirea Shopping Center - Corp Central, Etaj 3 - Tel: 021 303.01.91/Fax: 021 313.56.75
* Bucur-Obor - Şos. Colentina nr. 2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1 - Tel/Fax: 021 252.69.27
* Elisabeta - B-dul Regina Elisabeta nr. 25 - Tel: 021 314.76.98/Fax: 021 314.76.99
* Lipscani - B-dul I.C.Brătianu, Pasaj Pietonal Lipscani - Tel/Fax: 021 310.28.32
* Dorobanţi - Calea Dorobanţi nr. 10 (Str. Mihai Eminescu nr. 17) - Tel/Fax: 021 211.85.04

hobby



Ionuţ Popa

CE SE ASCUNDE IN SPATELE UNEI ACHIZITII

Un nou pas către monopol al gigantului software Microsoft

Cel mai celebru proces din industria IT este fără îndoială cel intentat de guvernul american gigantului software de la Redmond, Microsoft.

Acest proces viza tendinţele monopoliste ale Microsoft precum includerea în sistemul de operare a browser-ului Internet Explorer. Principalul concurent defavorizat era Netscape, producătorul aplicaţiilor pentru navigarea de Internet şi managementul conturilor de email Netscape Navigator şi Communicator.

În ciuda scandalului stârnit de acest proces, Microsoft a scăpat basma curată, singurul lucru condiţionat de guvernul american fiind includerea opţiunii de dezinstalare a browser-ului Internet Explorer. Aceste opţiuni sunt prezente în WindowsXP însă prin dezinstalare sunt şterse doar scurtăturile din meniul de start şi desktop, Microsoft reuşind şi de data aceasta să-şi impună punctul de vedere.

Deşi s-ar crede că amploarea procesului intentat de guvernul american a mai potolit tendinţele expansioniste ale lui Microsoft, acesta încearcă mai mult sau mai puţin subtil să-şi protejeze în continuare sistemul de operare.

În fiecare an sunt întreprinse acţiuni de cumpărare a firmelor mici ce fac software cu potenţial de dezvoltare ulterioară pentru sistemele de operare concurente, pentru a împiedica răspândirea acestora datorită lipsei suportului din partea producătorilor. Un bun exemplu în această privinţă îl constituie achiziţionarea acestui an a firmei Connectix VM technology care era responsabilă de programul Virtual PC care permitea rularea sistemelor de operare Windows într-o fereastră din OS/2. De atunci nu s-a mai auzit nimic de Virtual PC.

Cel mai recent pas făcut de Microsoft către consolidarea monopolului sistemului de operare Windows o reprezintă achiziţionarea de la firma GeCAD Software pe data de 10 iunie a tehnologiei antivirus GeCAD. Produsul vizat este RAV Antivirus, o aplicaţie foarte puternică, independentă de platforma software folosită care oferă şi protecţie pentru serverele de fişiere care rulează Linux. Preţul estimat al tranzacţiei este de 10 milioane de dolari, sumă neconfirmată de niciuna dintre părţi.

Astfel, la întrebarea de ce nu a achiziţionat Microsoft un modul de scanare antivirus de la un producător cunoscut precum Symantec sau Kaspersky, pot să îmi răspund singur: RAV Antivirus era un aliat de seamă al Linux-ului, care acum aparţine Microsoft. GeCAD Software poate să dezvolte în continuare produse de securitate non-antivirus, acesta însă era practic punctul forte al firmei. Actualii deţinători de RAV Antivirus vor beneficia de suport până la terminarea contractelor deja existente, însă dezvoltarea de versiuni noi este puţin probabilă.

Pe termen lung Microsoft intenţionează să includă în sistemul de operare Windows Longhorn Server şi un modul de scanare antivirus. Deja există multe aplicaţii integrate în sistemele de operare Microsoft care fac inutilă cumpărarea de produse similare. Astfel nici Symantec, nici Kaspersky nu par a scăpa de soarta pe care a avut-o Netscape.

În mod ironic Microsoft, compania care este responsabilă de crearea găurilor de securitate folosite de viruşii cei mai populari ai momentului, va produce antiviruşi. Nu ar fi fost mai simplu să nu existe aceste găuri? Poate într-o lume fără companii ce valorează peste 200 de miliarde de dolari.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

NOI UTILITARE ÎN INTERNET EXPLORER

Google reinventează bara de instrumente

Producătorii motorului de căutare online Google au introdus câteva noi utilitare în popularul lor toolbar pentru Internet Explorer, sperând să crească numărul utilizatorilor şi să întărească loialitatea celor ce folosesc Google pentru a căuta informaţii.

Noul pachet software inclus în toolbar conţine o opţiune de a bloca automat pop-up-urile, ca şi un program care completează automat formularele din paginile web. Funcţia de completare a formularelor oferă opţiunea de a stoca şi numere de cărţi de credit, dar informaţia este încriptată pe harddisk-ul utilizatorului, nu pe serverele Google, din motive de securitate.

Toolbar-ul va mai permite şi actualizarea textelor din jurnalele online - aşa numitele "weblogs" sau "blogs", doar prin simpla apăsare a unui buton. Google a subliniat că noul toolbar este încă în teste şi că ar putea fi modificat la o dată ulterioară.

Noile opţiuni sunt cel mai important pas înainte pentru Google Toolbar de la lansarea softului în decembrie 2000. Bara de căutare funcţionează doar pe Internet Explorer şi a fost creată pentru ca utilizatorii să poată căuta informaţii online fără să mai viziteze pagina Google.

UN UPDATE "FIERBINTE"

Nero 6 se apropie de lansare

Renumitul program de la Ahead Software pentru inscripţionarea CD-urilor va ajunge în luna iulie la versiunea 6, producătorii neirosind nici un moment pentru a se lăuda că el va oferi soluţii la toate problemele ce ţin de domeniul inscripţionării mediilor optice.

Nero 6.0 va oferi un mediu de lucru propice atât pentru utilizatorii experimentaţi, cât şi pentru cei novici în materie de "ardere" a CD-urilor şi DVD-urilor. După cum ştim cu toţii, Nero a depăşit de ceva vreme stadiul de soft destinat exclusiv inscripţionării. Din lista de opţiuni adiţionale merită evidenţiat Nero Vision Express 2, un instrument de creaţie pentru VCD, SVCD şi DVD, care oferă numeroase facilităţi pentru editarea video. Vom mai găsi în pachet şi Nero ShowTime, un player DVD, Wave Editor 2.0, Nero SoundTrax şi Nero BackItUp, un soft pentru backup.

În plus, Ahead a dezvoltat propriul standard pentru compresie audio/video promovat sub numele de Nero Digital, care a fost implementat în arhitectura internă a programului.

Costul versiunii 6.0 va fi de 99$, iar data estimativă de lansare oferită de producător este 18 iulie.

WINDOWS 2000 PRIMEŞTE ÎNCĂ O ACTUALIZARE

Windows 2000 SP 4

Microsoft a lansat un nou Service Pack pentru sistemele de operare din gama Windows 2000. Mai precis sunt vizate Windows 2000 Professional şi Windows 2000 Server. Conform declaraţiilor Microsoft SP4 oferă securitate sporită şi un sistem de setup optimizat. Practic SP4 este o colecţie de update-uri, driveri noi şi, surpriză, o versiune "îmbunătăţită" cu noi capcane birocratice a EULA (End User License Agreement). O listă completă a actualizărilor din SP4 poate fi găsită la http://www.microsoft.com/windows2000/downloads/servicepacks/sp4/default.asp.



ZVONURI ADEVĂRATE

Va exista şi un Longhorn Server

Conform unor surse nedeclarate din interiorul Microsoft, compania lucrează la o versiune de Windows Longhorn Server care va succeda Windows Server 2003 şi va preceda Blackcomb. Longhorn Server va oferi clienţilor noi tehnologii din nucleul Longhorn, incluzând o interfaţă bazată pe platforma .NET, librăria de funcţii grafice Avalon, sistemul de fişiere WinFS bazat pe SQL Server şi un API antivirus low-level. Cu toate acestea Longhorn Server este considerat un update minor, nu unul major cum va fi Blackcomb.

TESTARE MAI PRECISĂ

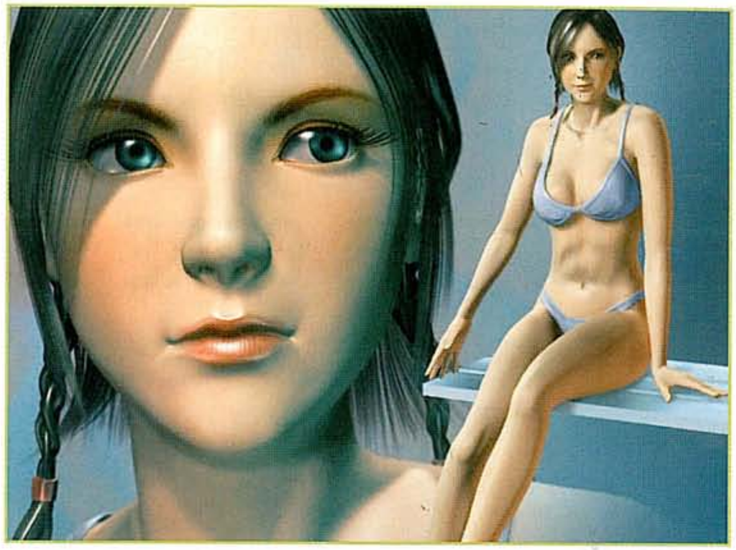
SiSoft actualizează Sandra

SiSoftware a lansat Sandra MAX3, o versiune actualizată şi îmbunătăţită a popularului lor soft de benchmark pentru sistem. Dintre schimbări merită menţionate includerea a două benchmark-uri dedicate pentru Internet: Internet/ISP Connection & Peerage Benchmarks, precum şi un nou test pentru memorii Flash. De asemenea, baza de date a fost completată cu rezultate multiplatform (Win32x86, Win64 IA64, WinCE ARM) iar suportul pentru procesoarele Opteron şi numeroase arhitecturi de plăci de bază a fost îmbunătăţit.

SOFTIMAGE|XSI

Un campion la "categoria grea" a graficii 3D





CEEA CE MI-A ATRAS ATENŢIA asupra pachetului de grafică 3D produs de cei de la Avid a fost un comunicat de presă, răspândit pe toate site-urile de profil, prin care se anunţa că Softimage|XSI a fost ales de Valve Software ca instrument de dezvoltare pentru modelele şi animaţiile din Half-Life 2. Şi nu într-un moment oarecare, ci la jumătatea ciclului de producţie, ceea ce însemna că au renunţat la un alt pachet de grafică 3D în favoarea celui de la Avid considerat, se pare, mai performant şi mai potrivit pentru un joc cu o tehnologie de ultimă oră cum este continuarea de la Half-Life.

Am fost, de ce să nu recunosc, surprins: deşi considerat ca făcând parte din segmentul high-end al pachetelor de grafică 3D, Softimage|XSI nu a reuşit să se impună pe piaţă, iar la versiunea 2.0 încă se mai străduia să ajungă din urmă greii din domeniu: Maya, Houdini şi chiar 3D Studio Max. Se pare însă că versiunile 3.0 şi mai nou, 3.5, au venit cu îmbunătăţiri considerabile, ceea ce transformă XSI într-un concurent redutabil pentru orice pachet de grafică 3D de pe piaţă.

Provenit din mai vechiul Softimage 3D, XSI încearcă să se desprindă de trecut, atât prin interfaţă cât şi prin funcţionalitate, şi se poate spune că reuşeşte. Deşi este încă disponibil - ajuns la versiunea 4.0, Softimage 3D a rămas mult în urmă făcând balanţa să se încline semnificativ în favoarea XSI.

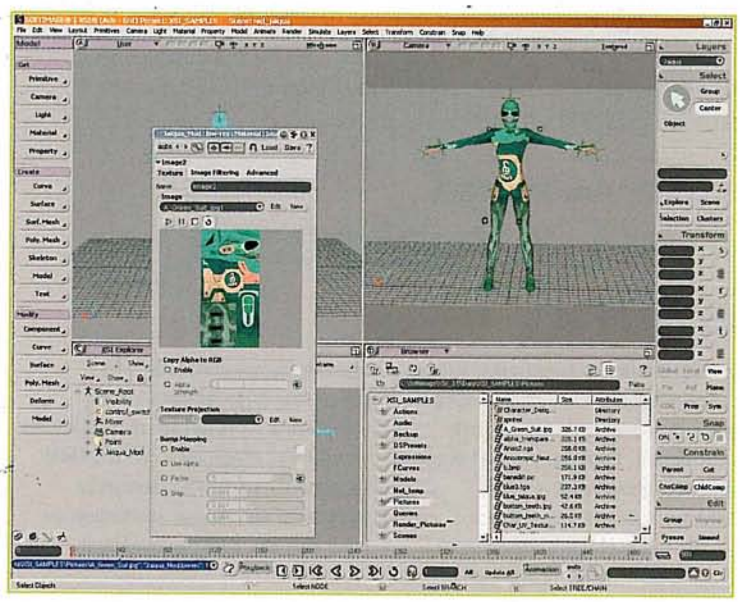
XSI are o interfaţă care necesită un timp îndelungat de adaptare, mai ales dacă sunteţi obişnuiţi cu un alt pachet 3D, cum ar fi 3DS Max. Dar după ce vă veţi familiariza cu modul de funcţionare s-ar putea să fiţi de acord cu mine că interfaţa din XSI 3.5 este mult mai flexibilă chiar decât cea din Max 5. Principalul element de control este, fireşte, mouse-ul, ale cărui trei butoane sunt folosite la maxim (merită menţionat că XSI nu funcţionează cu un mouse cu două butoane şi nici în rezoluţii sub 1280x1024). Ele au funcţii diferite în majoritatea modurilor de lucru: selecţie, mişcare a camerei, operatori SRT (Scale, Rotation, Translation). În cazul acestora din urmă, fiecare dintre cele trei butoane restricţionează operaţiunea pe câte o axă, mod de lucru care, după perioada de adaptare pe care am pomenit-o, se dovedeşte a fi mai eficient decât manipulatorii interactivi din 3D Studio Max.

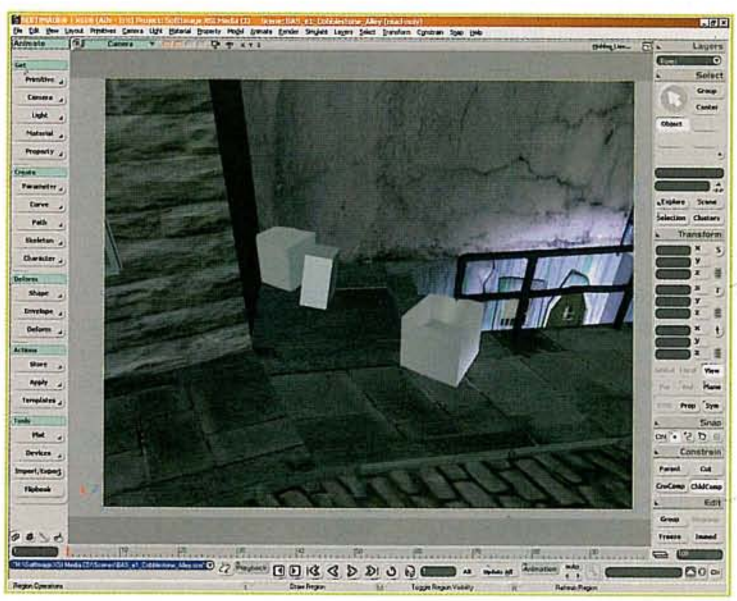
Tot de mouse depinde şi focusul ferestrei active, deplasarea cursorului aducând cu sine deplasarea focusului în alt viewport, fără să fie nevoie de un click suplimentar. Amănuntele pozitive sunt multe şi mărunte: apăsarea butonului din mijloc pe un meniu de acţiuni va repeta ultima operaţiune efectuată, se pot da mai multe comenzi într-un meniu dacă ţineţi apăsată tasta Shift, etc.

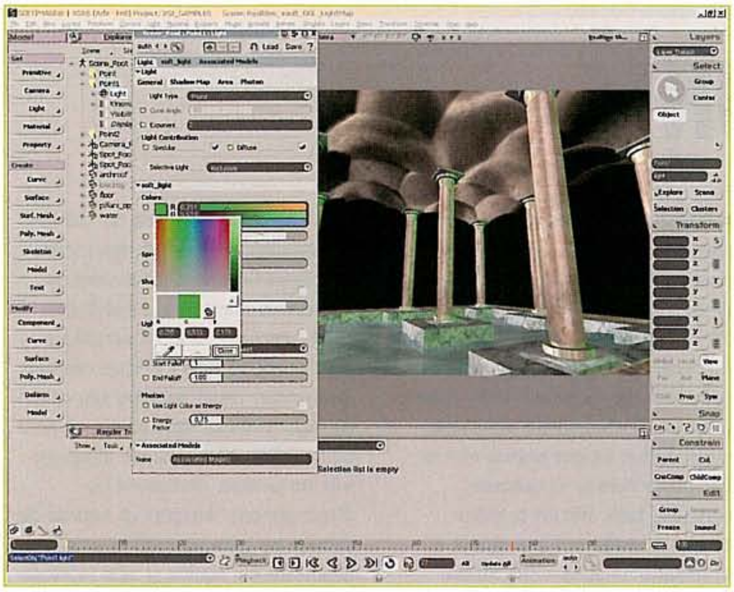
Există, fireşte, şi lucruri iritante: interfaţa nu foloseşte deloc rotiţa mouse-ului, ceea ce mi se pare o irosire nejustificată de resurse hardware, iar majoritatea meniurilor importante trebuie accesate prin combinaţia Alt+right click, pentru că butonul dreapta este rezervat pentru interacţiunile de care vorbeam mai sus.

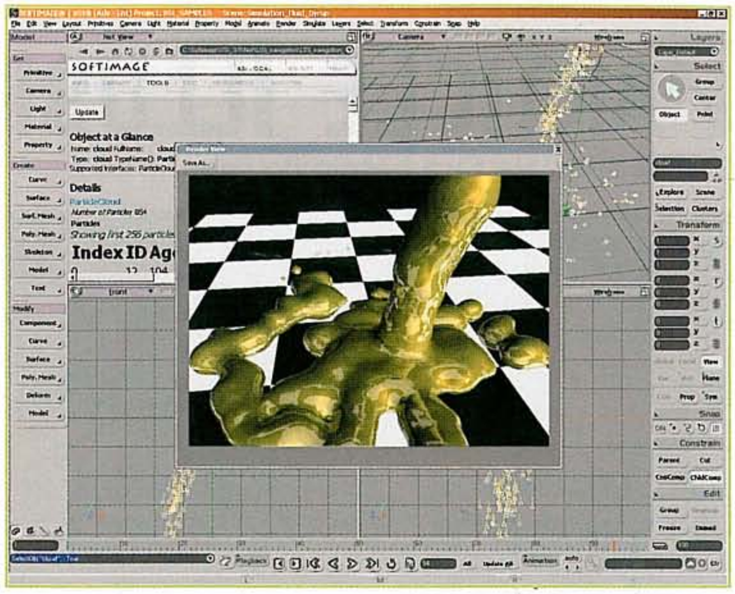
Softimage|XSI are şi un număr enorm de shortcut-uri pe tastatură, care pot funcţiona atâta timp cât sunt apăsate sau în mod "sticky keys" (ca în RealSoft 3D sau Mirai), modul ales prin shortcut rămânând activ până la selectarea altuia. Shortcut-urile sunt atât de multe încât nu vă vor deveni familiare decât după luni de experienţă. Probabil de aceea recomandă producătorii să vă agăţaţi pe perete foaia A3 care vine în cutia programului, pe care sunt descrise în detaliu toate "scurtăturile" pentru diversele operaţiuni.

În rest, aşezarea panourilor laterale este aproximativ invers faţă de modul în care sunt plasate colecţiile de instrumente în Max, iar meniurile cu setări şi parametri secundari folosesc excesiv slidere, XSI putând fi asemănat din acest punct de vedere cu Photoshop. De fapt, dacă luăm în considerare că fereastra de proprietăţi are un buton care o setează în modul "Recycle", care face ca ea să se adapteze la fiecare obiect selectat









şi să afişeze proprietăţile acestuia, ca şi bara contextuală din Photoshop, asemănarea devine chiar şi mai pregnantă. Şi, da, Softimage|XSI are şi layere, chiar dinaintea lui 3D Studio Max, care le-a implementat de-abia în versiunea 5.0.

Dincolo de interfaţa flexibilă şi eficientă mai există numeroase motive pentru care v-aş recomanda XSI. Să o luăm pe rând.

Pe partea de modelare, suportul pentru editare poligonală şi suprafeţe de subdiviziune este clar cel mai bun pe care l-am întâlnit şi, credeţi-mă, le-am încercat cam pe toate. Precizia cu care pot fi aplicate operaţiile şi numărul mare de instrumente pe care le aveţi la dispoziţie fac ca XSI să fie imbatabil în acest domeniu. După ce am creat câteva modele şi i-am văzut capacităţile, mi-a fost clar de ce l-au ales cei de la Valve. Iar editorul de texturi şi coordonate UV este şi el unul dintre cele mai bune pe care le veţi găsi în momentul de faţă (Mi se pare incredibil că Right Hemisphere a simţit nevoia să creeze plugin-uri DeepUV şi Deep Paint pentru XSI în condiţiile în care softul părea complet din acest punct de vedere).

Dar faptul că este mai uşor şi mai rapid să se creeze modele de calitate cu XSI nu a fost singurul argument în favoarea programului pentru cei de la Valve. Posibilitatea de afişare a shaderelor real-time (pixel şi vertex) programate cu Cg (limbajul pus la punct de NVIDIA) direct în viewport, cu tot cu modelul high-poly integrat ca shader în cel low-poly (aceeaşi tehnică a fost folosită pentru monştrii din Doom 3 şi orcii din 3D Mark 2003) şi standardul de fişiere dotXSI, bazat pe cel *.x din DirectX, care face exportarea într-un format specific unui anumit joc floare ureche, toate acestea s-ar putea să fi jucat un rol importan în alegerea celor de la Valve.



Iar pe partea de animaţie, Softimage este recunoscut ca fiind unul dintre cele mai bune din domeniu. A fost folosit pentru animaţiile din Enter the Matrix, pentru efectele speciale din Matrix Reloaded (bătaia din curte), Animatrix şi The Core, printre altele. Foarte simplu şi extrem de puternic, XSI oferă un sistem de animaţie non-lineară şi non-distructivă pe care unii îl consideră de neegalat. Scheletele predefinite, aplicabile instant, pentru personaje bipede sau patrupede, suportul extensiv pentru motion capture, exportarea unui shadow-rig simplificat care să perpetueze animaţiile unuia complex, din nou, numeroase motive pentru care acest program să fie agreeat de producătorii de jocuri.

Viteza, de care mulţi se plângeau în versiunea 2.0 (care, dacă vă aduceţi bine aminte a fost prezentată acum ceva vreme în XtremPC) a fost mult îmbunătăţită. Afişarea în viewport-uri este accelerată de un suport DirectX reprogramat, iar integrarea Mental Ray, versiunea 3.2, în arhitectura internă a XSI face ca randările scanline să poată fi accelerate prin OpenGL. Iar pe un GeForce4, fie el şi Ti4200, creşterea de viteză se simte. În plus, Mental Ray este un nume important în lumea randărilor fotorealiste şi trebuie să vedeţi care este efectul unor opţiuni gen "microtriangle tesselation" şi "subpixel displacement" ca să înţelegeţi de ce, cel puţin calitativ dacă nu şi ca viteză, acest motor de randare poate fi comparat pozitiv cu unele ca Brazil sau Vray.

Personal, am apreciat în mod deosebit posibilitatea de a crea personaje feminine şi masculine parametrice cu ajutorul modulului Character Designer. Pur şi simplu click and play, fără să pierd timp cu modelarea. Dacă adaug şi posibilitatea de a le adăuga păr, stilizabil, concluzia la care ajung, şi trebuie să fiţi de acord cu mine, este că XSI face Poser 5 inutil. În altă ordine de idei, sistemul de particule m-a impresionat prin viteza cu care poate simula fluide, dar numărul mare de opţiuni şi programabilitatea sa prin expresii nu sunt nici ele de ici de colo.

Nu pot decât să vă recomand cu căldură programul francezilor de la Avid. Dacă aveţi timp de învăţat şi experimentat un program nou, Softimage|XSI este candidatul perfect. A devenit noul meu preferat, detronând 3D Studio Max 5.0 de pe lista de preferinţe. Puteţi comanda versiunea 3.0 în varianta gratuită "Experience" direct de pe pagina producătorilor şi să experimentaţi în voie. Da, trimit şi în România.

Adrian Dorobăţ

INTERACTIUNE

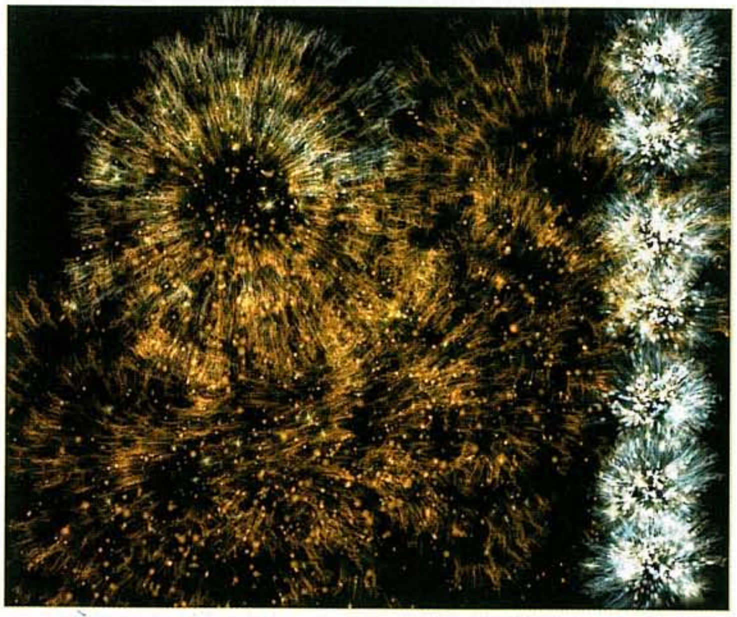
- Versiune: **3.5**
- Producător: **Avid**
- Distribuitor: **N/A**
- Web: **http://www.softimage.com**
- Sistem: **Pentium III 800MHz, 128MB RAM, OpenGL 16MB**

VERDICT

- 9/10 **Greu de învăţat, uşor de utilizat**

PARTICLE ILLUSION

Efecte speciale fără bătaie de cap



PARTICLE ILLUSION A MAI FOST prezentat în revista noastră pe vremea când purta doar numele de Illusion. Un program dedicat efectelor speciale cu particule, Illusion a fost creat de Impulse, o firmă cunoscută pentru programe de grafică clasice pe Amiga și PC, cum ar fi Imagine 3D și Organica. Din păcate programul nu s-a bucurat de popularitatea pe care o merită, dar Alan Larson, "motorul" creativ din spatele Illusion s-a hotărât să schimbe acest lucru. El a plecat de la Impulse, și-a fondat propria companie - Wondertouch și cu ajutorul unei echipe de programatori (puțini, dar talentați) s-a apucat să rezolve bug-urile programului și să îi aducă îmbunătățiri, în tot acest timp promovându-l agresiv pe Internet.

Promovarea a dat rezultate și programul a fost folosit cu succes în filme ca Operation Swordfish, Final Destination 2, The Core și How to Lose a Guy in 10 Days. Deși unele sunt bogate în efecte speciale iar altele nu prea au deloc, ar fi oricum greu să observați unde a fost folosit Particle Illusion. De cele mai multe ori efectele sale sunt subtile și atât de asemănătoare cu realitatea încât par naturale. Dar de multe ori tot ce a însemnat spectaculozitate în materie de fum, foc, scântei și chiar fluide în aceste filme a fost creat cu Particle Illusion.

Să vedem ce este el și care sunt schimbările care i-au fost aduse odată cu versiunea 3.0.

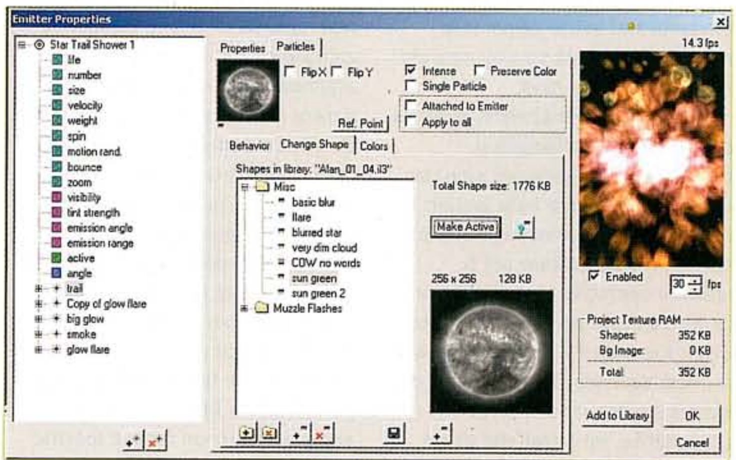
Particle Illusion este un soft ce folosește creativ emițători de sprite-uri pentru a crea efecte de particule foarte arătoase și extrem de performante. Pornind de la simple forme alb-negru și mărindu-le dimensiunea, colorându-le, lansându-le în diverse direcții cu accelerație variată și motion blur, se pot obține efecte complexe cum ar fi cascade, tornade, fum, flăcări și multe altele. Acestea pot fi animate cu ajutorul unui sistem simplu de keyframe-uri și modificate prin intermediul unor zone deflectoare sau de obstrucție. Sigur, sunt multe pachete de grafică 3D în care puteți crea efecte la fel de performante, dar Particle Illusion are un avantaj important: rezultatele sunt în timp real (în limitele sistemului pe care se lucrează) particulele fiind accelerate prin OpenGL. Plăcile NVIDIA sunt recomandate pentru că cele Ati au unele bug-uri de afișare.

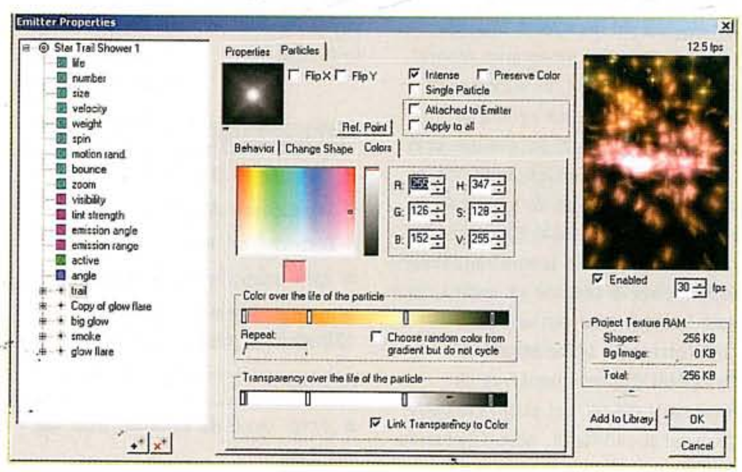
Efectele de particule pot fi combinate cu o imagine sau un film, iar rezultatul poate fi randat fie cu Illusion Render, un program de randare dedicat (pe care trebuie să îl achiziționați separat însă) sau poate fi salvat ca proiect pentru After Effects și randat în pachetul de la Adobe.

Particle Illusion 3.0 are două noi opțiuni care merită luate în considerare: prima este integrarea unor super-emițători, care nu fac altceva decât să creeze emițători obișnuiți. Gândiți-vă la focurile de artificii, în care un glob de scântei explodează în cinci mai mici, care se împart la rândul lor în zeci de explozii în miniatură. În al doilea rând, versiunea a treia permite ca particulele să poată prelua culoare din fundal, fie el imagine sau cadru de film, ceea ce face ca ele să pară că modifică 3D suprafața imaginii: într-un cuvânt, efecte de tip displacement. Aduceți-vă aminte de urmele pe care le lăsau în urmă gloanțele din Matrix și veți înțelege despre ce e vorba. Distorsiuni datorate căldurii, câmpuri de forță, efecte de tip "warp", toate sunt acum posibile.

Cu plugin-uri pentru majoritatea pachetelor 3D, Particle Illusion poate prelua harta 3D a unei scene din ele și poate simula efectul sistemelor de particule dintr-un anume pachet, doar că mult mai rapid. Iar procesul de creație și animare a efectelor este extrem de intuitiv și la îndemâna oricui. Recomandat cu căldură.

Adrian Dorobăț





INTERACTIUNE

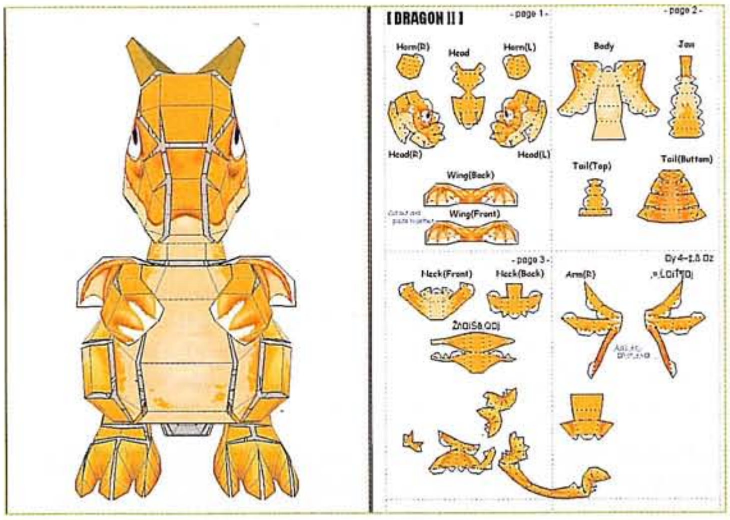
- Versiune: **3.0**
- Producător: **Wondertouch**
- Distribuitor: **N/A**
- Web: **www.wondertouch.com**
- Sistem: **Pentium III 800MHz, 64MB RAM, OpenGL 16MB**

VERDICT

- 9/10 **O inițiativă ce merită atenția**

PEPAKURA

Modele 3D - de la virtual la carton



ÎMI ADUC AMINTE DIN COPILĂRIE cum așteptam cu nerăbdare fiecare nou număr din revista "Modelism" (dacă nu mă înșeală memoria), știind că în paginile sale voi găsi o schiță ale cărei bucăți, după tăiere, îndoire și lipire cu aracet, vor compune modelul unui tanc, avion sau vapor din primul sau al doilea război mondial. Ca în cazul multor adolescenți însă, și în cazul meu calculatorul a detronat multe hobby-uri și modelarea 3D a înlocuit modelismul, adesea modelele fiind mai fidele originalelor, chiar dacă nu mai aveau un corespondent fizic în realitate.

Probabil că nostalgia vremurilor de altădată m-a făcut să privesc cu interes programul Pepakura Designer, creat de o echipă de japonezi întreprinzători. Japonezii, care au adus modelarea din hârtie la rang de artă cu origami, privesc cu multă seriozitate astfel de hobby-uri și de aceea iată că există un program care vă permite să transformați într-o schiță 2D orice model 3D. Imaginea pe care o veți obține va fi completă cu linii de tăiere și de îndoire, plus suprafețe pe care să întindeți lipiciul, pentru ca în final după zeci de minute de muncă să vă puteți alege cu o versiune de carton a modelului 3D. Întreprinzătorii s-ar putea gândi chiar să comercializeze schițele, în eventualitatea că ar mai exista doritori de modelare din carton.

Nu vă așteptați însă să găsiți facilități de modelare în Pepakura. Trebuie să creați modelele 3D în alt program și să le importați. Numărul de formate suportate este destul de mare și, atâta timp cât aveți OBJ, 3DS, DXF și LWO, nu aveți de ce vă plânge. Același lucru este valabil și pentru texturi, deși le puteți importa cu un oarecare grad de succes și pe cele de pe model.

Ceea ce puteți face în Pepakura este practic desfacerea în plan a modelului, pe două căi, automat, sau manual. În cazul formelor simple, metoda automată este preferabilă, descurcându-se onorabil. În cazul unor forme complexe însă (un automobil, un dinozaur, etc.) trebuie să interveniți pentru a împărți modelul în bucăți individuale mai mici, care pot fi gestionate și asamblate apoi mai ușor. Chiar dacă are o utilizare limitată, Pepakura Designer poate fi folosit cu succes pentru crearea de cadouri interesante și pentru a vă familiariza cu grafica 3D.

Programul este disponibil pe Internet în variantă shareware.

Adrian Dorobăț

INTERACTIUNE

- Versiune: **1.1a**
- Producător: **Abnet Corporation**
- Distribuitor: **N/A**
- Web: **www.e-cardmodel.com/pepakura-en**
- Sistem: **Pentium II 450MHz, 64MB RAM, Video 8MB**

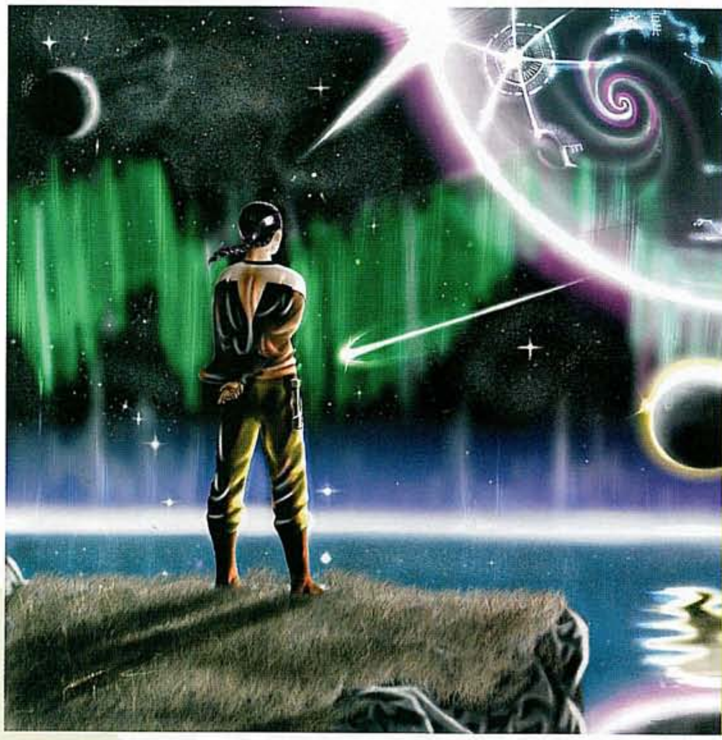
VERDICT

- **9/10 Cu adevărat un hobby**

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Victor Doldor
victord_21@yahoo.com

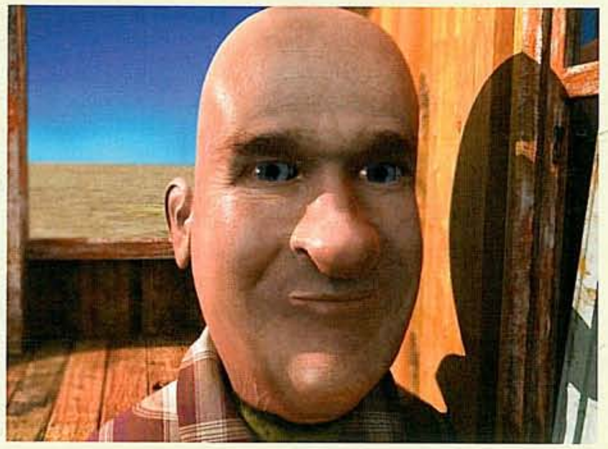
Victor ne dovedeşte că se pricepe şi la grafica 2D şi la cea 3D. Imaginea "Selenar Beauty" a fost desenată integral cu tableta grafică în Adobe Photoshop 7 în aproximativ 2 săptămâni (dimensiunile originale erau de 5000x5000 pixeli). Maşina a fost modelată în Rhinoceros 2, în trei săptămâni, pe un sistem Athlon XP 1700 MHz, 256 MB şi randată în Flamingo. Dintre variantele de imagini am ales-o pe cea care punea maşina cel mai bine în valoare.





Călin Dan
fita@xnet.ro

Imaginile pe care le primim de la Călin (sau Dan, iertată fie-ne confuzia) devin din ce în ce mai interesante. Dacă nu vă sună cunoscut numele, aflaţi că am mai publicat imagini de la el sub numele de Viper, aşa cum îi place să fie numit. Maşina este modelată excelent, dar suferă pe partea de texturare. Nu comentăm asupra asemănării cu versiunea reală, dar parcă pe alocuri părţile componente nu se îmbină tocmai cum ar trebui. Mr. Dobbins este haios, ar fi meritat un portret mai "pe de-a-ntregul", zicem noi.



Nicholas Black
nicholas_b_l_a_c_k@yahoo.com

Nicholas Black ne mai trimite un desen, început anul trecut pe un sistem şi terminat anul acesta pe alt sistem. Se zvoneşte că ar fi bazat pe un BlackView din XtremPC, intitulat "Atacul Pivniţei", în care apărea şi un arcaş în costum verzui. Timpul efectiv de lucru a fost de cinci zile, cu pauză de masă. Nu atât de frumoasă ca imaginea care a câştigat concursul în numărul trecut, însă merită expusă la rubrica Galerii Xtreme.

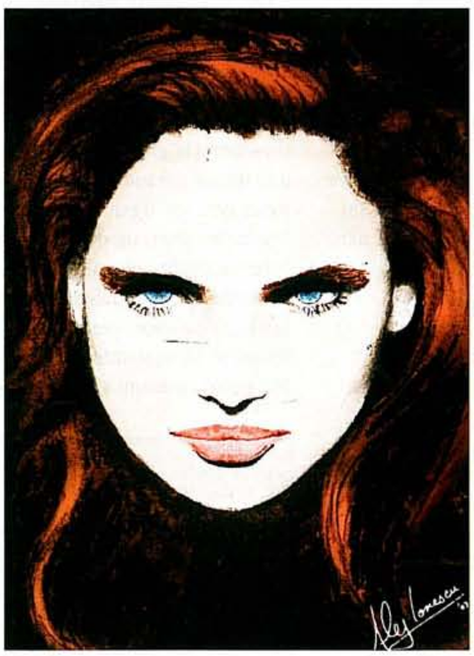


Mihai Caranica
mihaicara@lycos.com

Mihai a vrut să obţină ceva scârbos cu 8 picioare, dar s-a mulţumit cu un scarabeu cu 6 picioare cocoţat pe o bucată de bălegar. A folosit 3D StudioMax 5.0 şi Editable Poly, FFD Box, Mirror şi UVW Map.
Părerea noastră este că ar fi dat mai bine nişte texturi fotorealiste, atât pentru mediu înconjurător cât şi pentru gândac, pentru că modelarea este rezonabilă.
P.S. Ochii sunt cam prea umani pentru un gândac.





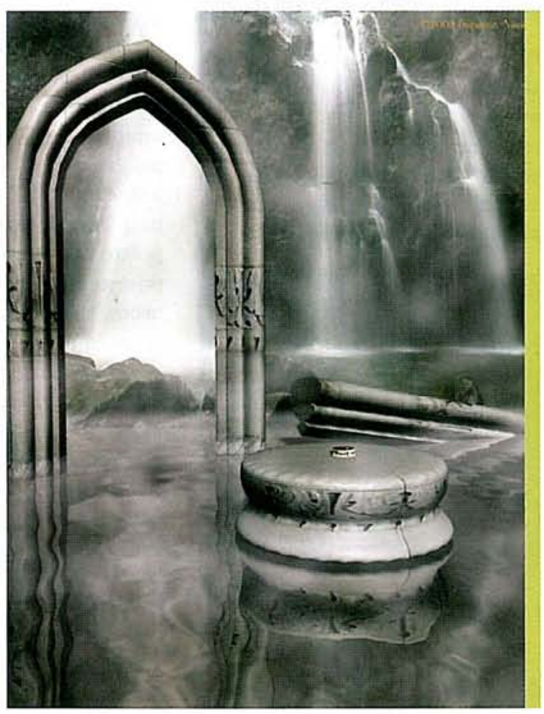


Ionescu Alexandru Cristian
alexyks@xnet.ro

Autorul are 21 de ani şi este student la Facultatea de Electronică şi Telecomunicaţii din Universitatea Politehnică. Desenele au fost create în creion, scanate şi apoi colorate în Photoshop. Sinceri să fim, văzând şi originalele necolorate, nu putem spune că imaginile câştigă foarte mult din prelucrarea în Photoshop. Ar fi trebuit pus mai mult accentul pe jocul de lumini şi umbre, pe tranziţiile subtile între tonuri. Aşteptăm imagini mai interesante pe viitor, cu mai mult exerciţiu în sprijinul talentului.

Brânduşa Vasile

Combinaţie între o imagine 2D şi obiecte 3D, creaţia Brânduşei este reuşită, deşi ar fi putut fi dezvoltată mai mult, într-o imagine mai complexă.



PROPELLERHEADS REASON

Standardul în materie de muzică electronică



REASON ESTE CEL MAI BINE vândut soft pentru crearea de muzică din lume şi, discutabil, cel mai uşor de folosit şi cel mai eficient program din categoria sa.



Partea cu cel mai uşor de folosit mi se pare o exagerare din partea producătorilor: încă din primul moment, Reason "izbeşte" efectiv printr-o interfaţă grafică extrem de încărcată, care redă fotorealist panourile frontale ale unor instrumente hardware a căror existenţă în realitate pare probabilă dacă nu sigură. Multitudinea de butoane, cadrane, slidere, potenţiometre, luminiţe şi comutatoare va părea cu siguranţă opresivă unui nou începător care nu vrea decât să îşi încerce puterile în domeniul creaţiei muzicale.



Un Ejay Music Director mi se pare mult mai uşor de asimilat din acest punct de vedere decât Reason, deşi câteva săptămâni de lucru cu programul celor de la Propellerheads m-au convins că este mult mai versatil şi flexibil decât un Lego cu sample-uri cum descria elocvent un prieten sunetist Ejay Music Director.

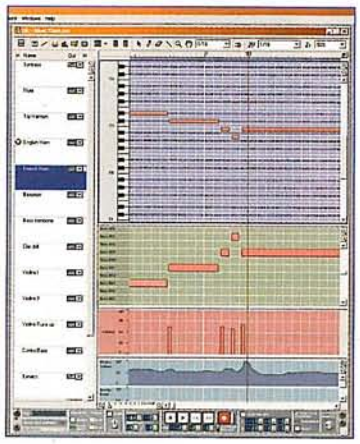
După ce veţi învăţa cum să puneţi o oarecare ordine în vraful de instrumente suprapuse care constituie interfaţa Reason, veţi descoperi că aparentul haos se extinde şi în vederea "din spate" unde veţi descoperi mănunchiuri de cabluri care conectează diversele mufe cu care sunt dotate modulele de sunet. Ce este aşa de uşor? veţi exclama, poate, ca şi mine.

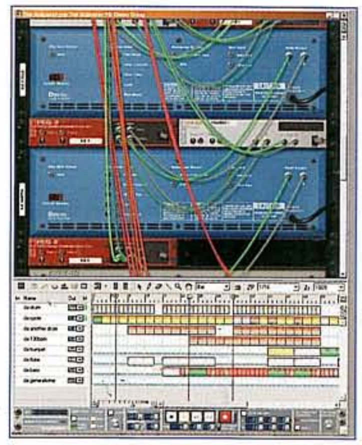
Ei bine, după lectura atentă a manualului şi vizionarea orelor de tutoriale de pe CD-ul "Making Music with Reason", pot spune că să creezi muzică cu Reason este uşor, în cele din urmă, dacă eşti dotat cu răbdare din belşug şi dispus să începi de jos de tot şi să înaintezi pas cu pas până la rangul de profesionist. Nu vă aşteptaţi deci să deschideţi programul şi să şi concepeţi o melodie. Drumul este anevoios şi lung, ceea ce poate fi o problemă pentru un muzician amator care priveşte acest domeniu ca pe un hobby, chiar dacă rezultatele finale ar putea justifica efortul.

Practic, o melodie creată în Reason trece prin patru "porţi" până ajunge la urechile voastre: prima este secvenţa midi, care poate fi comparată cu portativul cu note muzicale de pe care "citeşte" un violonist. Violonistul, în cazul Reason, este unul dintre multele module de sunet care vă apar pe ecran, şi care interpretează melodia dictată de note. Modulele de sunet pot fi sintetizatoare ca Substractor şi Maelstrom, dispozitive de sampling ca NN-XT sau Dr.Rex, sau pur şi simplu procesoare de sunet pentru efecte speciale, ca Reverb, Echo sau Delay, care intervin pe traseul între modulele principale de sunet şi mixer. Mixerul este cea de-a treia "poartă" prin care trece sunetul şi una dintre cele mai importante în privinţa finisării "sound"-ului final. Ultima poartă este chiar hardware-ul de sunet pe care îl aveţi instalat pe calculator şi de care depinde calitatea finală a sunetului. A sunetului, nu a melodiei. Pentru o melodie de succes vă trebuie talent.

În crearea melodiei propriu-zise intervine creaţia unui beat, care este un ansamblu de note pilon pe care se sprijină întreaga structură melodică, şi care de obicei este construit pe başi. Pentru a întări melodia şi a-i da substanţă se continuă de obicei cu un bass line, care se împleteşte cu beat-ul pentru a crea "corpul melodic". Ruperile de ritm, accentele şi alte elemente vin apoi pentru a conferi variaţie şi a completa restul melodiei.

Ce aduce nou versiunea 2.5 faţă de cele anterioare? În primul rând trei noi module de sunet: RV7000 Advanced Reverb, un dispozitiv de reverberaţie profesional, dotat cu unii dintre cei mai buni algoritmi de sunet pe care îi puteţi găsi, BV512 Digital Vocoder, un modul de care chiar se simţea nevoia, dar care le foloseşte în principal celor care lucrează cu voce, deşi poate fi folosit şi ca egalizator cu 4 până la 512 benzi, precum şi Scream4Sound Destruction Unit, un dispozitiv care poate fi folosit pentru distorsionarea sunetului în cele mai creative moduri pe care vi le puteţi închipui.





Şi pe partea de efecte speciale beneficiaţi de trei module noi: UN-16 Unison, un dispozitiv care poate "îngroşa" şi extinde orice sunet, Spider Audio Merger&Splitter şi Spider CV Merger&Splitter. Acestea din urmă sunt mai mult experimentale, pentru cei dornici să se vâre cu totul în angrenajele sunetului şi să se joace cu semnale şi porţi audio.

Reason este unul dintre cele mai premiate şi renumite programe pentru creaţia de muzică şi vă puteţi şi voi încerca puterile cu el folosind versiunea demo de pe CD.

Adrian Dorobăţ

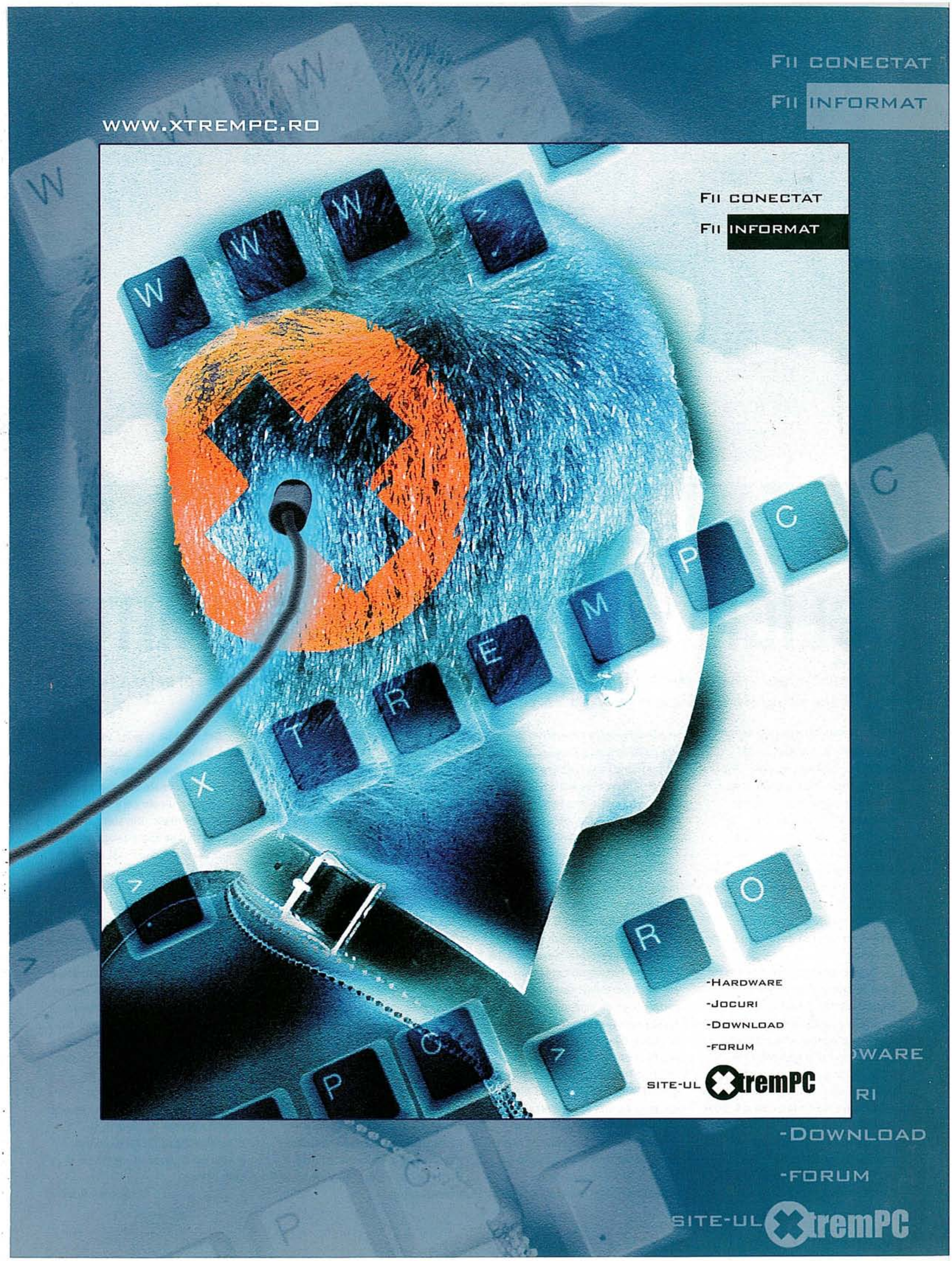


INTERACTIUNE

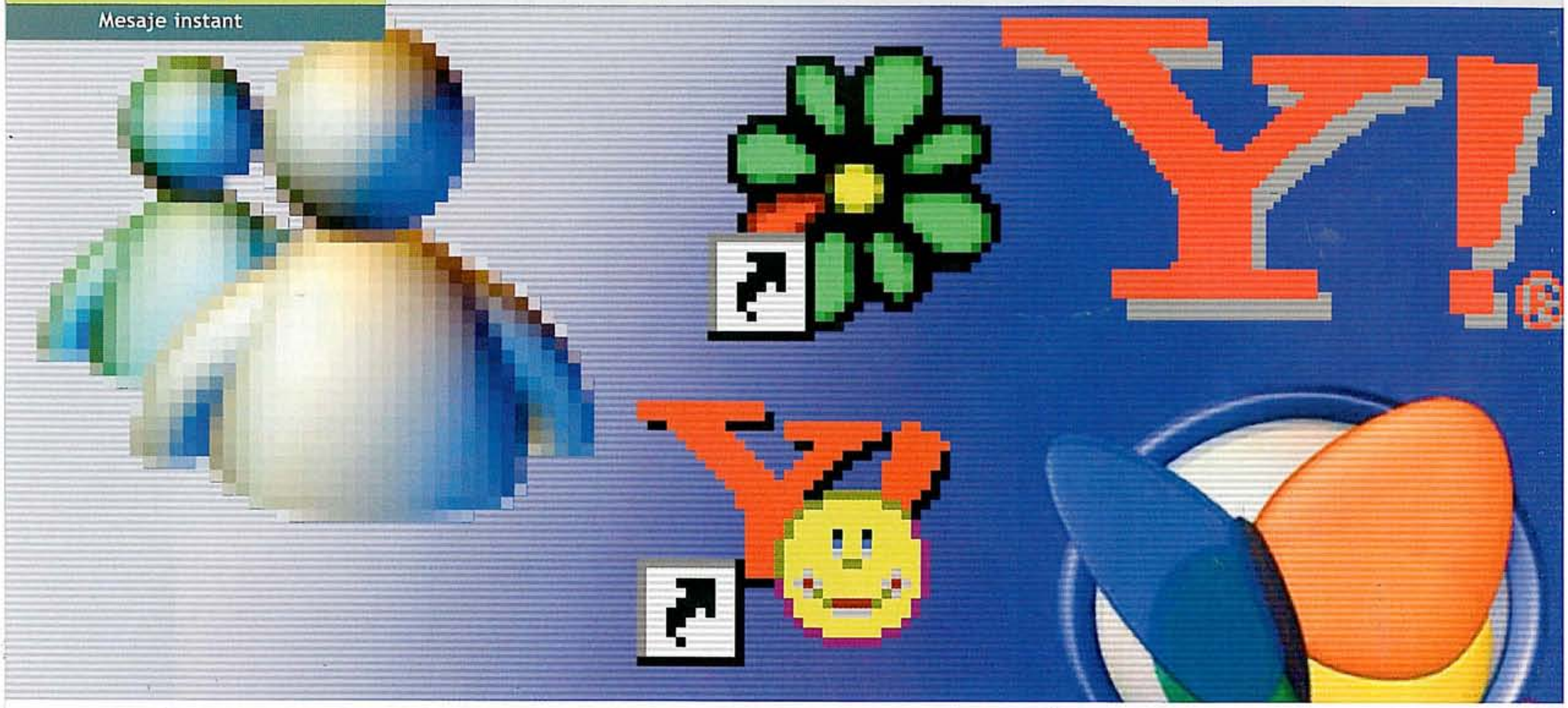
- Versiune: **2.5**
- Producător: **Propellerhead**
- Distribuitor: **N/A**
- Web: **www.propellerheads.se**
- Sistem: **Pentium III 500MHz, 64MB RAM, Video 8MB**

VERDICT

- **9/10 Opresiv la început, dar merită efortul de a fi învăţat**



WWW.XTREMPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-HARDWARE
-JOCURI
-DOWNLOAD
-FORUM
SITE-UL XtremPC



MESAJE INSTANT

CLICK -> SCRIE -> TRIMITE

Programele de Instant Messaging au devenit o metodă de comunicare foarte apreciată, dar nu lipsită de probleme, pe care sperăm că testul nostru le limpezeşte.

UNUL DINTRE MITURILE NĂSCUTE în perioada de început a erei digitale şi încă nu pe deplin dispărut este că tehnologia are darul de a îndepărta oamenii, oferindu-le surogate artificiale în locul adevăratelor bucurii ale vieţii. Totuşi, falsitatea acestei teorii este dovedită de modul în care tehnologii ca telefonia şi Internetul ne ajută să depăşim distanţe altfel mult mai greu de trecut, facilitând mai curând apropierea decât depărtarea de ceilalţi.

În acelaşi timp, acest avans ne pune în faţa a două probleme: imposibilitatea de a analiza o cantitate atât de mare de informaţie pentru a face cele mai bune alegeri şi gradul mare de expunere la comunicarea forţată cu persoane care insistă să ne spună lucruri care nu ne interesează. Deşi chat-ul şi mail-ul sunt metode mai tradiţionale de comunicare pe Internet, amândouă au lipsurile lor, motiv pentru care programele de instant messaging, practic o combinaţie între cele două, devin din ce în ce mai populare. Mai ales că majoritatea au printre opţiuni atât trimiterea de e-mail-uri într-o formă sau alta cât şi participarea la sesiuni de chat mai obişnuite. Ca să nu mai vorbim de schimbul de fişiere, video-conferinţe, jocuri şi alte facilităţi mai mult sau mai puţin utile ori de-a dreptul enervante în câteva cazuri pe care le vom menţiona mai târziu.

Dacă ignorăm (şi am prefera să facem asta) reţelele "speciale", ca cele care-i ajută pe cei singuri să-şi găsească parteneri sau (există, serios!) cea de comunicare creştinească, opţiunile care rămân se supun până la un punct aceloraşi reguli după care funcţionează reţelele româneşti de telefonie mobilă. Adică degeaba una dintre ele are cea mai bună ofertă dacă nu poţi găsi acolo nici unul dintre prietenii tăi. Ţinând cont că toate aceste programe sunt gratuite un transfer în masă nu este de neconceput, dar în cazul unui grup mai numeros eforturile de coordonare vor fi foarte mari, uneori imposibil de dus la capăt datorită câtorva oameni ce se opun fie din conservatorism, fie din cauza problemelor de compatibilitate de care suferă majoritatea. Opţiunile sunt în număr de doar patru, toate susţinute de companii puternice şi un număr mare de utilizatori, fiecare cu avantajele sale şi fiecare incapabil de a comunica cu celelalte, cu o singură excepţie, şi aceea cam dubioasă.

Din fericire există programe ce pot face legătura între aceste reţele folosind în mod simultan conturi pe acestea. Desigur, fiecare vine cu suita sa de probleme, de la interfeţele invariabil frumos colorate dar greu de înţeles şi folosit, până la interacţiunea nu tocmai fericită cu unele dintre reţelele pe care teoretic au posibilitatea de a le accesa. Totuşi, ele sunt necesare atunci când persoanele cu care doriţi să comunicaţi nu sunt toate în aceeaşi reţea.

Dat fiind că şi programele vin în două forme şi testul nostru a fost împărţit în două categorii: unul pentru programele cu propria reţea şi unul pentru cele care operează în mai multe reţele. Din start ar trebui să precizăm că toate programele din prima categorie sunt mai mult sau mai puţin susţinute de reclame, dar nu vin cu spyware şi partea de reclamă poate fi eliminată din opţiuni sau cu ajutorul unor utilitare. La capitolul funcţionalitate (cotat cu 50%) am apreciat foarte mult securitatea faţă de contactele nedorite alături de suportul pentru camere web şi configurabilitatea mediului, fără a ignora opţiuni ca chatul şi trimiterea de fişiere. La uşurinţa în utilizare (30%) a contat atât simplitatea procesului de instalare şi configurare cât şi ergonomia interfeţei, iar în ceea ce priveşte partea de resurse şi compatibilitate (20%) au contat gradul de ocupare al memoriei şi stabilitatea.

Bogdan Bridinel



Producător: ICQ Inc
Web: www.icq.com
Tip licență: Freeware

Verdict 81.9

ICQ 2003a

După cum denotă și numele (care vine de la "I seek you"), acest program pornește de la ideea de a ajuta oamenii să-și facă noi prieteni care au preocupări comune.

INSTALARE

ICQ are cel mai simplu și mai puțin intruziv proces de instalare, doar cu o surpriză de final menită să mai tempereze din entuziasm. Singurul lucru care identifică în mod unic un utilizator pe ICQ este un număr de înregistrare compus din nu mai puțin de 9 cifre. În rest numele de utilizator sau chiar adresa de e-mail (toate facultative oricum) pot să se asemene. Așadar, pentru a relua legătura cu prietenii sau folosi același cont după o reinstalare a sistemului, cea mai sigură metodă este notarea numerelor într-o agendă.

FACILITĂȚI

Unul dintre lucrurile drăguțe este că la instalare ICQ are opțiunea de a căuta printre adresele contactelor din Outlook și a introduce în lista sa pe cei ai căror adrese au un cont asociat. Are posibilitatea de a instala sau dezinstala unele facilități cum este spell checker-ul. Un alt avantaj este acela că versiunea ICQ Lite Alfa oferă posibilitatea de a vorbi cu utilizatori de AOL Messenger.



Producător: AOL
Web: www.aol.com
Tip licență: Freeware

Verdict 78.5

AOL Instant Messenger 5.2

Programul ne-a mulțumit cel mai puțin din toate punctele de vedere, datorită numărului limitat de opțiuni și al securității mai slab implementate decât la celelalte. Nu puteți să preveniți introducerea contului personal în baza de contacte a altor utilizatori, deși puteți ulterior să blocați mesajele respectivului. Mai grav este faptul că cineva poate trimite întreaga sa listă de contacte altui utilizator, oferindu-i astfel acestuia posibilitatea de a-i contacta pe toți, fără a le cere permisiunea în prealabil.

INSTALARE

Pentru logare este necesar un AOL Screen Name, ceea ce se traduce printr-un cont de e-mail la Netscape, deși acest lucru nu este precizat în mod explicit. La fel ca și celelalte programe (deși în cazul ICQ înscrierea se face opțional mai târziu), Messenger-ul poate accesa rapid acest cont pentru a trimite e-mail-uri.

FACILITĂȚI

Dintre opțiunile care totuși există, chat-ul funcționează puțin ciudat, fiind necesară mai întâi invitarea unui prieten la o discuție. Accesul la mai multe facilități, printre care cele de modificare ale aspectului, se face printr-un abonament plătit.



Producător: Yahoo
Web: www.yahoo.com
Tip licență: Freeware

Verdict 91.0

Yahoo Messenger 5.6

Messengerul de la Yahoo este preferatul nostru, cu rezerva că are cel mai mare grad de ocupare al memoriei, ceea ce se poate dovedi o problemă în unele cazuri.

INSTALARE

Singurul impediment în ceea ce privește instalarea Yahoo Messenger este necesitatea de a avea un cont de e-mail la Yahoo, dar și acesta este gratuit, deci nu poate fi considerat o mare problemă. În plus programul vă ajută să trimiteți foarte rapid e-mail-uri folosind această adresă. Adăugarea contactelor se face specificând ID-ul Yahoo sau adresa de e-mail.

FACILITĂȚI

Yahoo Messenger excelează la numărul de opțiuni incluse, fără a aglomera deloc interfața sau meniurile. Un lucru deosebit este posibilitatea de a alege un "mediu" în care să se desfășoare conversația, care uneori constă într-un simplu fundal, dar alteori este mai mult de atât. În "Doodle", de exemplu, există o fereastră în care cei care participă pot scrie în timp real, folosind mouse-ul pe post de creion. Altele conțin jocuri nu prea complicate, dar destul de amuzante la început. Printre opțiunile bonus mai utile am aminti agenda și prezentarea vremii (care funcționează inclusiv pentru București).



Producător: Microsoft
Web: www.msn.com
Tip licență: Freeware

Verdict 90.5

MSN Messenger 6.0

Messengerul produs de Microsoft este unul dintre alegerile bune din test, deși pe noi ne deranjează faptul că se instalează singur în Windows XP, chiar și dacă nu vrem. După care nici nu se lasă eliminat cu una cu două. Versiunea 6.0 nu este finală și are unele probleme de stabilitate față de 5.0, însă aduce câteva opțiuni în plus (înregistrarea conversațiilor, transfer al fișierelor îmbunătățit).

INSTALARE

La instalare programul cere un pașaport .Net, care nu presupune decât înregistrarea unei adrese de e-mail în baza de date a Microsoft. Deși nu este obligatoriu, vă recomandăm ca aceasta să fie la www.hotmail.com, altfel pot apărea dificultăți în detectarea ei.

FACILITĂȚI

Am fost destul de surprinși de faptul că tocmai programul de la Microsoft are cel mai mic consum de resurse, dar acesta este adevărul și nu este un lucru de neglijat pentru cei cu sisteme mai slabe. Are câteva jocuri simple ce pot fi jucate în multiplayer, iar mediu în care are loc discuția poate fi ales separat de fiecare utilizator, ceea ce presupune însă și o funcționalitate redusă la cea de fundal vizual. De remarcat ca minus este lipsa opțiunii de chat.



Producător: Cerulean Studios
Web: www.ceruleanstudios.com
Tip licență: Freeware
Verdict 71.5

Trillian 0.74

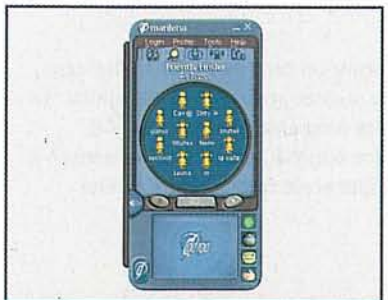
Trillian este probabil cel mai cunoscut program de acest gen și este destul de bun, dar fără a impresiona. Un alt lucru ce nu trebuie neglijat este consumul foarte mare de resurse, capitol la care îi depășește pe toți ceilalți concurenți. Practic, folosind simultan Yahoo Messenger și MSN Messenger câștigați memorie și sunteți conectați la cele mai importante rețele.

INSTALARE

Procesul de instalare este foarte facil, iar la sfârșitul acestuia Trillian oferă șansa de a verifica și adăuga contactele din programele deja instalate. În acest fel, după doar câteva minute, puteți deja să îl folosiți.

FACILITĂȚI

Deși din punct de vedere al opțiunilor prezente Trillian nu-și depășește cu mult competitorii, el are avantajul posibilităților mai bune de a manipula conturile de pe diversele rețele. În plus adaugă și suport pentru IRC în afară de cele patru rețele de Instant Messaging. Interfața, destul de bine realizată, are și meritul de a putea fi modificată prin intermediul skin-urilor. Utilă este și posibilitatea de a avea mai multe profile de utilizatori ce au conturi diferite pe diversele rețele.



Producător: Odigo Inc
Web: www.odigo.org
Tip licență: Freeware
Verdict 71.0

Odigo 4.0

Odigo este gândit pe același principiu ca ICQ, adică pentru a facilita întâlnirea dintre necunoscuți care caută parteneri de conversație. După modul în care este concepută interfața pare orientat către pre-adolescenți, fiecare utilizator putând să seteze starea de spirit și intențiile ca parametri vizibili pentru ceilalți.

INSTALARE

Ca și la celelalte programe multi-rețea, procesul de înregistrare este mai simplu decât la cele normale, deși Odigo ne-a obligat să alegem regiunea geografică dintr-un meniu destul de bizar. De aici lucrurile se mai complică puțin pentru că, oricât de bine realizată grafic ar fi (și cu posibilitatea de aplicare de skin-uri), interfața sa este destul de încâlcită și lipsită de explicații.

FACILITĂȚI

Pentru Odigo cel mai mare defect este incapacitatea de a se conecta la conturile de Yahoo Messenger. Deci el nu poate fi util decât în condițiile în care respectiva rețea nu vă interesează sau doriți să folosiți facilitățile sale unice, care pot fi destul de ușor înlocuite cu tradiționalul IRC. Avantajul care îl salvează este consumul mic de memorie, chiar și comparat cu messenger-ul de la Microsoft.



Producător: Rob Flynn, Eric Warmenhoven
Web: http://gaim.sourceforge.net
Tip licență: Freeware
Verdict 74.5

GAIM 0.64

GAIM este un Instant Messenger foarte versatil atât din punct de vedere al platformei (există versiuni pentru Linux, BSD, MacOS și Windows), cât și din punct de vedere al rețelelor suportate.

INSTALARE

GAIM se instalează foarte simplu și, dacă funcționează pe sistemul dumneavoastră, este cea mai bună alegere ca program multi-rețea. Din păcate, dintr-un motiv de neînțeles, la noi a funcționat pe doar un sistem din trei pe câte a fost instalat, iar sfaturile de pe site-ul oficial nu ne-au ajutat cu nimic.

FACILITĂȚI

Foarte reușit la GAIM este modul în care integrează schimburile de mesaje cu persoane diferite în aceeași fereastră, cu mai multe taburi. Preia o parte din facilitățile rețelei cu care lucrează putând, de exemplu, să transmită fișiere acolo unde acest lucru este suportat sau să arate când o persoană scrie un mesaj. Poate verifica e-mail-ul dintr-un cont de la una dintre rețele, dar nu poate trimite. Are și unele opțiuni unice, dintre care remarcăm Buddy Pounces, un sistem care vă permite să setați efectuarea unei acțiuni atunci când o anumită persoană din lista de contacte intră sau iese din rețea.



Producător: Jabber Inc
Web: http://exodus.sourceforge.net
Tip licență: Freeware
Verdict 56.0

Exodus 0.8.5

Jabber este un protocol XML open source, conceput pentru transmiterea de mesaje între două puncte pe Internet. În principiu, Exodus este conceput pentru a fi un Instant Messenger în sine, dar poate fi utilizat și pentru comunicarea cu alte rețele. Avantajul său este statutul open source, care permite oricui crearea unui server, nu numai pentru legarea la rețeaua Jabber, dar și pentru a putea comunica într-o rețea privată.

INSTALARE

Instalarea programului și căpătarea unui ID în rețeaua Jabber sunt foarte simple, dar nu același lucru se poate spune și despre conectarea la celelalte rețele. Pentru a putea face această conectare trebuie căutat un server care să o suporte, trebuie înregistrat utilizatorul pe respectivul server, după care se poate folosi conexiunea.

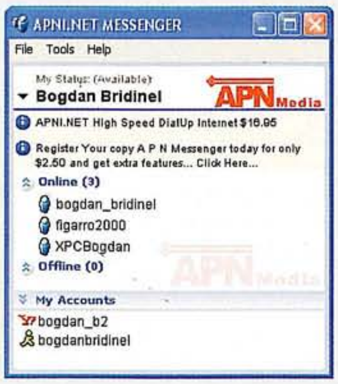
FACILITĂȚI

Din păcate Exodus nu este o variantă viabilă dacă tot ce doriți este să comunicați cu mai multe rețele simultan, pentru că are mult mai puține opțiuni decât celelalte programe. Nici ca stabilitate nu s-a remarcat, generând un număr mare de mesaje de eroare, fără a se bloca sau a cauza o întrerupere a conversațiilor totuși.

ALTERNATIVE

Ținând cont de cât de puțin succes au programele ce operează mai multe rețele în a le folosi toate facilitățile acestora, suntem surprinși de cât de multe sunt ele. În afară de cele prezentate în test mai există o mulțime de alternative, unele mai puțin viabile ca altele, dintre care merită să mai menționăm câteva.

API.NET Messenger 2.2
Producător: APN Media
Web: www.api.net
Tip licență: Adware
Mult mai prietenos cu utilizatorii decât majoritatea celorlalte, dar și mai lipsit de opțiuni, acest messenger se remarcă din două puncte de vedere. În primul



rând are facilitatea de a adăuga mai mulți utilizatori la o singură conversație (doar dacă amândoi sunt în aceeași rețea), apoi are un grad de ocupare al memoriei excelent, ce poate cobori uneori sub 1Mb. Recomandat celor cu sisteme foarte slabe.

BitWise Chat 0.2.1.1
Producător: Kevin Hock, John McKenzie
Web: www.bitwisechat.com
Tip licență: Freeware
Un alt program de mici dimensiuni, dar nu extraordinar de util. Nu este un messenger ci un program de chat mai mult sau mai puțin clasic, ce pretinde a nu avea problemele de securitate și lentoarea în transferarea fișierelor ce se întâlnesc în programele obișnuite. Noi nu putem spune că am întâlnit respectivele probleme și nici că am fost foarte impresionați de ce poate face BitWise.

Psi 0.9
Producător: Justin Karneges
Web: http://psi.affinix.com
Tip licență: Freeware
Un alt program bazat pe protocolul Jabber, cu nimic mai ușor de folosit decât Exodus. În afară de posibilitatea de se conecta la Yahoo, MSN, AOL, ICQ și IRC are avantajul că este destinat și altor platforme decât Windows-ul, existând versiuni pentru MacOS și Linux. Totuși, părerea noastră este că GAIM face o treabă mai bună decât Psi și pe aceste sisteme de operare.

MaxxChat 1.3.0a
Producător: Pinnacle Tehnologies
Web: www.maxxchat.com
Tip licență: Freeware
Pinnacle Tehnologies este o firmă compusă dintr-un singur om, unul foarte încrezător în forțele proprii dacă ne luăm după declarațiile pompoase de pe site-ul oficial. Dar, oricât de impresionant ar fi acest program ca efort al unui singur om, nu se poate spune că este în stadiul de a fi deosebit de util. MaxxChat este tipul de program care integrează o mulțime de facilități din diverse domenii, dar nu reușește să îl implementeze pe nici unul foarte bine. În afară de comunicarea cu rețelele de Instant Messaging integrează un motor de căutare, un media player și o sursă de știri din diverse domenii. În afară de funcționarea destul de defectuoasă a acestora, o altă problemă este modul în care se integrează în Windows, componentele sale ocupând efectiv partea de sus a ecranului, la fel ca și o parte substanțială a resurselor sistemului.

MECA 3.0
Producător: MECA Communications
Web: www.meca.com
Tip licență: Freeware
Unul dintre programele care ar fi putut intra în test, dar care totuși nu are suficiente avantaje pentru a ajunge foarte departe. Modul rapid în care s-a conectat la conturile de pe celelalte rețele ne-a impresionat plăcut, iat cele 6 skin-uri care sunt incluse din start îi dau ceva mai multă personalitate. Acestea au și o setare de transparență. Însă alte caracteristici remarcabile în afara conceptului grafic nu prea are, lucru foarte vizibil și din modul în care producătorii fac reclamă acestui aspect. Este foarte simplu să inviți mai mulți prieteni într-o fereastră de chat, dar cam atât.



	Yahoo Messenger 5.6	MSN Messenger 6.0	ICQ 2003a	AOL Instant Messenger 5.2	GAIM 0.64	Trillian 0.74	Odigo 4.0	Exodus 0.8.5
Producător	Yahoo	Microsoft	ICQ Inc	AOL	Rob Flynn, Eric Warmenhoven	Cerulean Studios	Odigo Inc	Jabber Inc
Web	www.yahoo.com	www.msn.com	www.icq.com	www.aol.com	http://gaim.sourceforge.net	www.ceruleanstudios.com	www.odigo.org	http://exodus.sourceforge.net
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Rețele suportate	Yahoo	MSN	ICQ	AOL	AOL, ICQ, MSN, Yahoo, IRC, Jabber, Gadu-Gadu, Zephyr	MSN, Yahoo, AOL, ICQ, IRC	MSN, AOL, ICQ	MSN, Yahoo, AOL, ICQ, Jabber
Înregistrare	www.yahoo.com	.Net passport	-	www.netscape.com	-	-	-	-
Opțiuni								
Spell Check	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Chat	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Comunicare audio	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport cameră web	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
History	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Conversație multiuser	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
E-mail	Yahoo	Hotmail	ICQ	Netscape	Doar verificare	Nu	Nu	Nu
Trimitere fișiere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
File Sharing	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare noi prieteni	Simplă	Simplă	Complexă	Simplă	Nu	Nu	Complexă	Nu
Mediu modificabil	Mult	Puțin	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Emoticonuri	28	66	16	16	În funcție de rețea	150	0	45
Ocupare memorie (MB)	8.7	3.8	7.8	7	4	14.5	3	7.5
Securitate	Bună	Bună	Bună	Slabă	Bună	Bună	Slabă	Bună
Note								
Ușurință în utilizare	100	90	90	85	90	85	75	55
Funcționalitate	90	85	75	70	65	60	45	55
Resurse și compatibilitate	70	100	72	75	50	55	100	60
Verdict	91.0	90.5	81.9	78.5	74.5	71.5	71.0	56.0

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

VIDEO

www.projectw.ro



Aici puteţi găsi informaţii despre un scurt metraj foarte interesant, care încă mai caută finanţare. Project W se doreşte a fi un film de 10 minute, care să îmbine intriga tensionantă cu acţiunea pură. Cum un film de acţiune de calitate nu s-a făcut niciodată în România (filmele lui Sergiu Nicolaescu nu se califică în acest domeniu), iniţiativa este cum nu se poate mai bine venită. Mai ales că beneficiază de o distribuţie cel puţin interesantă: Marcel Iureş, Florin Piersic Jr., Bogdan Stelea, Anna Lesko, Irina Dinescu, Daniel Popa şi Gabriel Spânu.

Site-ul este foarte bine realizat iar în numeroasele sale secţiuni puteţi găsi wallpapere, poze cu actorii şi un foarte interesant colaj de interviuri în care participanţii la proiect îşi expun viziunea entuziastă. Concluzia inevitabilă este însă că au nevoie de 300.000 de euro pentru a transforma visul în realitate. Sinceri să fim, le dorim să găsească banii, pentru că Project W ar putea fi primul pas într-o nouă direcţie în cinematografia românească.



Ştiri



www.newsware.ws

Aşa cum există software şi hardware, există şi Newsware, un site a cărui principală marfă sunt ştirile din domeniile mai sus pomenite. Nu vă speriaţi însă, nu trebuie să plătiţi nimic. Cu toate acestea, aşteptaţi-vă să primiţi destul de mult: site-ul are o interfaţă îngrijită, iar ştirile sunt noi şi interesante. Dacă nu vi se pare suficient de serios, încercaţi www.businesswire.com, unde ştirile din lumea afacerilor, indiferent de industrie, sunt însoţite de fotografii şi secvenţe video ilustrative.

Software



http://www.asp.net

Microsoft a lansat o nouă versiune de ASP.net Web Matrix, o unealtă de dezvoltare pentru aplicaţii web oferită ca download gratuit la adresa de mai sus. La http://www.asp.net/starterkits puteţi găsi o colecţie generoasă de exemple de aplicaţii web pe care le puteţi folosi ca punct de plecare pentru propriile proiecte. De la http://www.asp.net/msde/default.aspx puteţi descărca un motor SQL gratuit pentru testarea aplicaţiilor. Mai multe informaţii la http://www.microsoft.com/Romania/dotNET/WebMatrix.mspx.

Hardware



http://www.hothardware.com

Hot Hardware. Ce vă spune acest titlu? Opusul hardware-ului "cool"? Poate cele mai noi şi interesante dispozitive. Sau, cine ştie, "hot" în sensul de marfă furată? Ei bine, dacă aţi pariat pe cele mai noi şi interesante dispozitive, aţi câştigat. Puteţi găsi prezentări ale acestora în paginile site-ului, însă din păcate majoritatea articolelor sunt preluate de pe alte site-uri din domeniu. Cu toate acestea, există un merit şi în selecţie aşa că nu ezitaţi să vizitaţi acest site.

Internet



http://www.drivemeinsane.com

Vreţi să vedeţi puterea Internetului ca mediu de comunicare şi, de ce nu, tortură? Acceptaţi provocarea lui Paul Mathis, un texan care şi-a legat aproape toată casa la Internet şi încercaţi să îl scoateţi din minţi. Cum? Aprindeţi şi stingeţi luminile, manipulaţi camerele de luat vederi în timp real şi vedeţi dacă se enervează. Dacă nu, apucaţi-vă şi conduceţi o maşinuţă RC prin casă, poate calcă pe ea şi îşi rupe gâtul. S-ar putea să fie deja mort, pentru că n-am reuşit să îl descopăr pe nicăieri.

Jocuri



www.masteringunreal.com

Nu ştiu dacă ştiţi, dar Epic împreună cu NVIDIA au pus de un concurs cu premii totale de un milion de dolari, al cărui subiect este crearea de mod-uri, modele, skin-uri şi modele pentru Unreal Tournament 2003. Mai multe detalii la www.makesomethingunreal.com. Dacă aveţi nevoie de tutoriale, puteţi transfera gratuit ore întregi de secvenţe video descriptive de la site-ul din titlu, care ţine de 3dbuzz.com. Dacă ţineţi neapărat, vi le pot trimite pe CD, prin poştă. Tot gratuit.

De la cititori pentru cititori

http://www.digitpress.com/gameroom/index.htm

Cum arată camera voastră? ne întreabă Emil Tohan, într-un e-mail trimis la redacţie. "Eu când am văzut camerele jucătorilor maniaci de pe site-ul ăsta, mi s-a făcut ruşine de cele 5 jocuri originale pe care le ţineam cu mândrie pe raft. Dacă ar exista o asemenea iniţiativă şi în România, sunt curios cum ar arăta camerele jucătorilor români. Probabil pline ochi de CD-uri noname cu jocuri pirat şi filme". Emil, chiar aşa? Ne jigneşti în orgoliul naţional? Dar ştii că s-ar putea să ai dreptate?



Iniţiativa lunii

www.15-25.ro



Programul pentru tineret 15-25.ro şi-a lansat oficial portalul web, care poate fi găsit la adresa menţionată. Site-ul oferă tinerilor din România informaţii despre burse şi vacanţe în Europa, programe de voluntariat şi mediu, stil de viaţă, etc. Administrarea portalului este organizată în parteneriat cu diverse asociaţii şi instituţii, iar lista este deschisă pentru orice alte organizaţii/instituţii ce pot furniza informaţii pentru tineri. Programul 15-25 este finanţat de Delegaţia Comisiei Europene în România.

ASTRAL
INTERNET
pentru
ACASĂ

ASTRAL TELECOM



- Conexiune permanentă
- Viteză până la 128 kbps
- Costuri telefonice zero
- Traficul local este gratuit
- Poşta electronică inclusă

vara asta ai vacanţă pe Internet la jumătate de preţ!

Abonează-te până la 1 septembrie 2003 la Astral Internet pentru Acasă şi beneficiezi de:

- **50% reducere la taxele de activare şi instalare**
- **50% reducere la prima lună de abonament**
- **În plus, la instalare primeşti gratuit un card de telefonie internaţională în valoare de 5 USD**

\+ 

GRATUIT!

Detalii suplimentare despre această ofertă la www.aipa.ro sau www.astral.ro

jocuri



Bogdan Bridinel

PROMISIUNI CE NU POT FI TINUTE

Motivul ascuns pentru care Duke Nukem Forever şi alte titluri refuză să îşi facă apariţia

Activitatea mea de postare a ştirilor despre jocuri pe site-ul XtremPC s-a lovit de o problemă de nedepăşit luna aceasta: nu s-a întâmplat nimic. După E3 şi finalul anunţurilor surpriză până şi frecvenţa zvonurilor a scăzut, singurele idei interesante fiind posibilitatea unor continuări pentru seriile Fallout şi Ultima, dar într-un viitor îndepărtat. În aceste condiţii, urmărirea telenovelei trăite, încă înainte de apariţie, de noul joc Tomb Raider a căpătat un prim-plan neaşteptat şi de altfel nemeritat, dat fiind că speranţele ca ceva bun să iasă din el sunt mai subţiri decât pantalonaşii pe care eroina insistă să-i poarte la ani buni de când nu mai sunt la modă. Cei care au urmărit cu regularitate (şi continuă mirare) rubrica în care prezentam datele de apariţie ale jocurilor din fiecare lună, sunt la curent cu faptul că Tomb Raider: Angel of Darkness urma să fie lansat de Crăciun, dar a fost amânat în ultimul moment pentru Februarie. Apoi încă puţin, până în Martie. Şi dacă tot se ajunsese aici, încă două luni, până în Mai, nu aveau să omoare pe nimeni. Până la urmă Eidos, un publisher foarte respectabil de altfel, le-a pus în prag piciorul celor de la Core Design şi i-a anunţat că dacă nu îl termină până la sfârşitul anului financiar (30 Iunie), se întâmplă ceva rău. Nu ştiu cu ce i-au ameninţat dar nu cred că i-au impresionat prea tare, ţinând cont de faptul că până la acea dată nu au reuşit să lanseze decât versiunea de PlayStation 2 şi aceea doar în Statele Unite.

Întârzierea se datorează în mare parte deciziei de a schimba sistemul obişnuit de funcţionare al camerei cu unul mai "cinematic", un lucru care nici nu vreau să aflu ce înseamnă. O cauză mai adâncă, în privinţa căreia nu pot decât să speculez, este aceea că, dintre toţi oamenii care au intrat în contact cu seria, producătorii au cea mai puţin clară idee de ce i-a cauzat succesul, motiv pentru care au ales complet greşit ce să păstreze şi ce să schimbe, totul pe fundalul unei organizări dezastruoase. Drept comparaţie vă pot oferi cazul Blizzard, o altă companie cu probleme în îndeplinirea planului trimestrial, dar care are o echipă specială, numită foarte potrivit "reality check", al cărei scop este de a readuce cu picioarele pe Pământ designerii în momentul în care ideile lor se îndepărtează de la domeniul interesantului, sau al posibilului. Şi culmea, Blizzard a reuşit pentru prima oară după mult timp să încheie un proiect la timp. Frozen Throne este gata şi va fi disponibil pe 1 Iulie, dată prea târzie, din păcate, pentru a putea fi prezentat în acest număr. Cei de la Blizzard au dovedit că au învăţat pe propria piele ce înseamnă să faci promisiuni pe care nu le poţi ţine, după ce au fost nevoiţi să renunţe în timp la jumătate din lucrurile pe care le doreau în Warcraft III şi făcuseră eroarea de a le anunţa înainte de a le avea gata.

Astfel de promisiuni pot face mai mult rău decât bine unui joc şi, cum s-a întâmplat cu Daikatana, pot chiar distruge o companie. Dacă îi mai pasă cuiva, iată şi explicaţia pentru care jocul pe seama căruia s-au făcut cele mai multe glume din istorie, Duke Nukem Forever, întârzie în acest mod absurd: producătorii nu au fost suficient de chibzuiţi încât să nu promită marea cu sarea, dar sunt suficient de inteligenţi încât să înţeleagă ce se va întâmpla dacă jocul înşeală aşteptările. Tot ce putem noi să facem pentru a ajuta producătorii cu gura mare este să nu-i luăm în serios, oferind jocurilor şansa de a arăta ce au, nu ce fusese promis şi lipseşte.

12 NUMERE LA PRET DE 11

UN JOC ORIGINAL GRATUIT

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



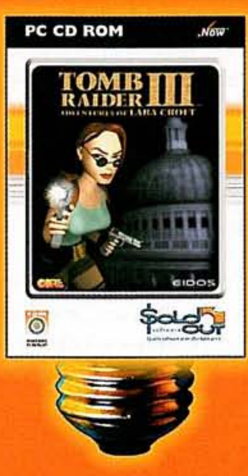
KINGPIN - LIFE OF CRIME



THIEF 2



TOMB RAIDER 3



FALLOUT



MORTAL KOMBAT 4



CARMAGEDDON II



SACRIFICE



GIANTS - CITIZEN KABUTO





FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !



COMPLETEAZA TALONUL, URMEAZA ATENT INSTRUCTIUNILE INSCRISE PE EL SI TRIMITE-L APOI PE ADRESA REDACTIEI. IN NUMAI CITEVA ZILE VEI AVEA ACASA UN JOC ORIGINAL LA DISPOZITIA TA!

ULTIMA ORA

ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

CONCURS PENTRU REALIZATORII DE MODURI

Premii de 1.000.000$

Activitatea creatorilor de moduri pentru Unreal Tournament 2003 nu a fost prea spectaculoasă până acum, dar suntem siguri că s-a intensificat destul de mult după ce Epic Games a anunțat cel mai mare concurs de moduri făcut vreodată. Cu ajutorul sponsorului NVIDIA, valoarea totală a premiilor a fost ridicată la suma impresionantă de 1.000.000$, împărțită între destul de multe categorii, de la cel mai bun efect sonor la cea mai bună hartă. Marele premiu este de 150.000$ plus o licență pentru motorul Unreal, care ar putea să ajute enorm o companie aflată la început. În concurs sunt incluse atât modurile de Unreal Tournament 2003 cât și cele pentru Unreal Tournament 2004, a cărui lansare este așteptată în curând. Totuși, frecvența de apariție a noilor versiuni merge împotriva utilității modurilor, al căror scop este de a prelungi viața unui joc.



Concedieri la Ritual Entertainment

Fără legătură cu Elite Force II

Ritual este un producător independent a cărui supraviețuire depinde de existența unor proiecte de făcut, iar norocul ce i-a adus Star Trek: Elite Force II și CounterStrike: Condition Zero în curte pare să fi trecut, un nou proiect neputând fi găsit. Din acest motiv, după terminarea lucrului la primul dintre ele o parte dintre membrii echipei au trebuit să plece în alte direcții, compania neputând să mai susțină două echipe de dezvoltare. Soarta lui Condition Zero nu a fost afectată, acesta este așteptat să apară în perioada verii (anul acesta, simțim nevoia să precizăm). Ritual Entertainment a mai produs Sin și Heavy Metal FAKK 2.

Cel mai bine vândut joc din România

Se pare că suntem în rând cu lumea

Iată un domeniu în care ne aliniem și noi la standardele țărilor considerate mai civilizate: conform unui anunț recent din partea Best Distribution, The Sims a devenit cel mai bine vândut joc din România, cu peste 3500 de exemplare vândute. Nu ne amăgim, acest număr este unul foarte mare pentru țara noastră, dar suntem puțin surprinși de faptul că Half-Life nu a atins una mai mare, ținând cont de numărul de Internet-cafe-uri în care se poate găsi CounterStrike. De curând The Sims a beneficiat de lansarea unui add-on calitativ superior celor precedente, numit The Sims Superstar.

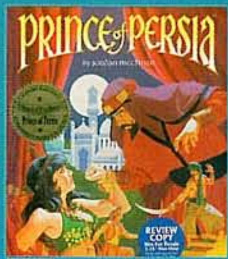
PREMIILE CRITICII DE LA E3

O singură surpriză

După cum era de așteptat, premiile criticii la E3 nu au surprins prea mult, reflectând cu exactitate opinia generală. Așadar mare învingător a ieșit Half-Life 2, care a plecat acasă cu nici mai mult nici mai puțin de patru premii: cel mai bun spectacol al expoziției, cel mai bun joc de PC, cel mai bun joc de acțiune și premiul special pentru grafică. Singurul titlu căruia nu i s-a acordat multă atenție înainte, dar a impresionat la E3 a fost Full Spectrum Warrior (foto), premiat ca cel mai bun joc original și cel mai bun simulator. Soarta lui nu pare clară în acest moment, a fost anunțat pentru XBOX, dar se pare că va fi portat și pe PC. Rome: Total War a fost considerat cel mai bun într-o categorie care nu prea a strălucit la capitolul noutăți, singura strategie originală fiind Evil Genius. Celelalte jocuri de PC care au mai fost premiate sunt City of Heroes la categoria jocurilor online și Prince of Persia: The Sands of Time ca titlu de acțiune. Chiar dacă a pierdut la o secțiune care în mod normal este unul dintre punctele sale forte, cea a RPG-urilor, PC-ul a fost platforma cu cele mai multe premii.




TRENDY CINEMA
DVD SONY HOME THEATRE DOLBY SURROUND & DTS SUPORT
POFTIȚI ÎN SALĂ
SONY
acum doar
7.999.999 lei
În perioada iulie-august cumperi un PlayStation 2 cu doar 7.999.999 lei. Astfel, ai o consolă de jocuri și un DVD player Sony la un preț incredibil de mic. (Include TVA și reprezintă prețul recomandat de Sony România)
PS2™
PlayStation®2
CEL MAI BINE VÂNDUT DVD PLAYER DIN LUME



NOSTALGII DIGITALE

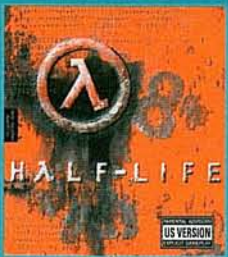
O RETROSPECTIVA A JOCURILOR DE ODINIOARA











UNDE SUNT JOCURILE DE ALTĂ DATĂ? Pe zi ce trece, suntem asaltaţi de tot mai multe jocuri, dar parcă nici unul nu are farmecul titlurilor de acum 4-5 ani. Se făceau în deceniul trecut jocuri mai bune? Se fac în deceniul acesta jocuri mai proaste? Care este explicaţia nostalgiilor noastre digitale?

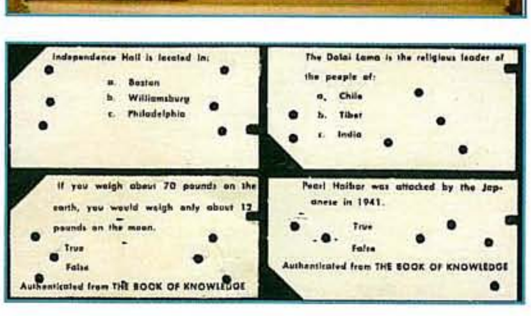
Intră în scenă Elmore Leonard, un scriitor american care a formulat una dintre legile de bază ale culturii pop (cultura pentru marele public, populară sau popularizată, care include printre altele şi jocurile electronice): astfel, ce a fost popular acum 10-15 ani va fi popular şi în ziua de astăzi, pentru că adolescenţii din perioada respectivă se încadrează într-un segment demografic mai profitabil şi devin nostalgici. "Retro" devine o modă, şi nu trebuie să ne mirăm că lumea se întoarce (cu mici excepţii) la vechile obiceiuri, maşini, articole de vestimentaţie, şi, de ce nu, jocuri. Emulatoare pentru diverse platforme şi site-uri care găzduiesc jocurile de altă dată apar în fiecare săptămână dacă nu în fiecare zi.

Să ne lăsăm şi noi pradă nostalgiei şi să facem o incursiune în istorie pentru a ne aduce aminte de începuturile jocurilor PC.

JOCURI ŞI TEHNOLOGIE

Evoluţia jocurilor PC este inevitabil strâns legată de progresul computerelor, astfel că putem stabili ca punct de răscruce în istoria jocurilor electronice anul 1964, când apare dispozitivul Think-a-Tron, produs de Hassenfeld Bros.(compania care va fi cunoscută mai târziu sub numele de Hasbro). Think-a-Tron este primul "computer" personal destinat divertismentului, dacă putem numi aşa o cutie care funcţiona cu cartele perforate, ca majoritatea computerelor din perioada respectivă. El era capabil să răspundă la întrebările de pe cartele prin coduri de lumini. Distractiv şi educaţional, nu-i aşa?




Independence Hall is located in:
a. Boston
b. Williamsburg
c. Philadelphia

The Dalai Lama is the religious leader of the people of:
a. Chile
b. Tibet
c. India

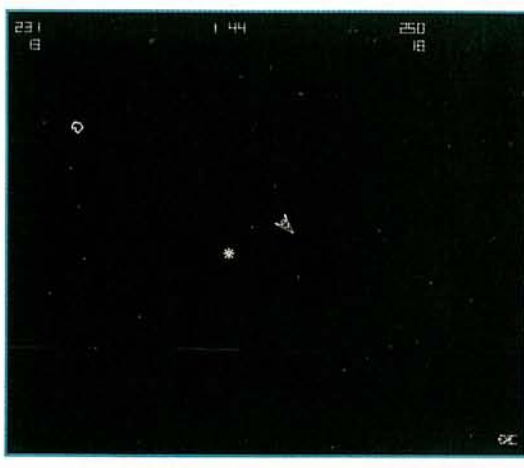
If you weigh about 70 pounds on the earth, you would weigh only about 12 pounds on the moon.
True
False
Authenticated from THE BOOK OF KNOWLEDGE

Pearl Harbor was attacked by the Japanese in 1941.
True
False
Authenticated from THE BOOK OF KNOWLEDGE

Surprinzător sau nu, primul joc electronic propriu-zis apăruse cu mai mult de un deceniu în urmă: în 1952, A.S Douglas îşi dădea lucrarea de doctorat la Universitatea din Cambridge pe subiectul "Interacţiunea dintre om şi computer". Douglas a creat primul joc pe computer cu interfaţă grafică, o versiune de X şi 0. Jocul a fost programat pe un computer EDSAC, cu lămpi, care avea un display catodic.

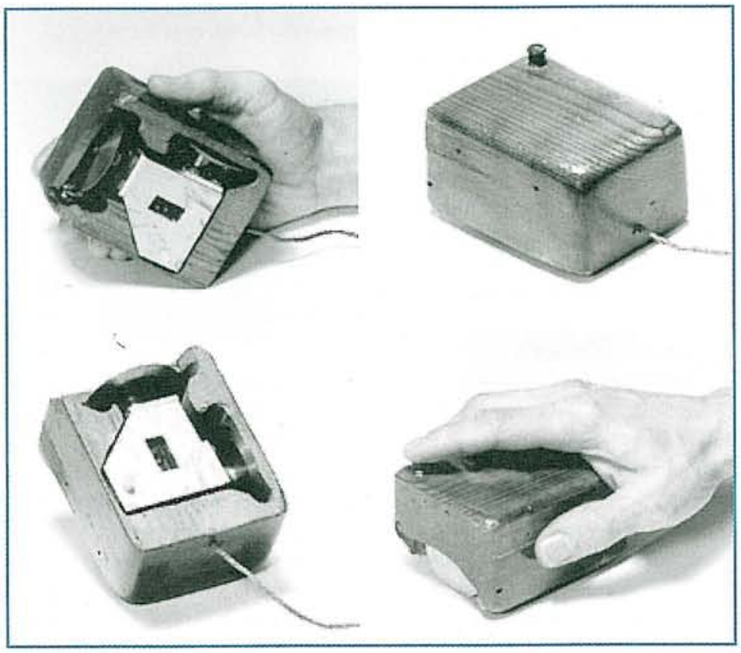


Următorul pas a fost "Tenis pentru doi", un joc creat de fizicianul William Higginbotham, care folosea un osciloscop ca metodă de afişare şi două butoane ca metodă de control. În privinţa conceptului, "Tennis for two" era un Pong primitiv, dar nu putea fi considerat tocmai un joc pentru computer, din moment ce nu folosea nici un program şi nici un computer propriu-zis.



Un alt punct de referință este "Space War", un joc scris în 1961 de un student pe nume Steve Russel, care nu putea fi însă jucat decât pe calculatoarele ce ocupau camere întregi în cadrul universităților și care costau enorm. Space War poate fi considerat primul joc multiplayer, folosea o grafică simplistă vectorială și portretiza conflictul dintre două nave care încercau să se distrugă una pe alta cu proiectilele. El nu a ajuns în mâinile publicului decât zeci de ani mai târziu, sub formă emulată.

consola Atari C-100(1975), ale cărei două jocuri, Pong și Breakout au lansat practic industria jocurilor video, și vom ajunge direct la IBM 5100, primul computer integrat și transportabil fabricat în 1975. El oferea un monitor CRT, input de pe casete cu bandă magnetică, 48k ROM, până la 64k RAM, porturi seriale și două limbaje de programare: APL și BASIC. Din păcate, la un preț de 20.000$, el nu putea fi numit tocmai computer personal și ar fi fost complet neeconomic să fie folosit pentru jocuri. Dar a avut meritul de a pava drumul pentru viitoarele design-uri de PC.



În 1964, Douglas Engelbart crează primul prototip de mouse, o cochilie de lemn cu două rotițe de metal, destinat a fi folosit cu o interfață grafică bazată pe ferestre. Mouse-ul va fi patentat ca dispozitiv în 1970, dar din nefericire, mediul "Windows" nu poate primi drepturi de autor, pentru că în perioada respectivă nu se acordau brevete de invenție pentru software. Cred că știm cu toții cine a furat ideea mai târziu.

În 1967, Ralph Baer, un angajat la o firmă care producea aparatură electronică pentru armată, programează Chase, un joc de curse primitiv care folosea televizorul ca metodă de afișare.

Vom face acum un salt până în 1972, când apare Magnavox Odyssey, primul joc video pentru acasă, construit doar pe bază de tranzistori, fără circuite integrate. Costa 150$ și folosea folii de plastic pentru a delimita zonele de joc pe ecran. Vom trece razant pe lângă

A fost urmat, în același an, de MITS Altair 8800, dispozitivul care a lansat practic industria PC. Dotat cu un procesor Intel 8080, 256 bytes de memorie, patru sloturi de expansiune și limbaj de asamblare cu 78 de instrucțiuni, Altair costa aproximativ 500$, ceea ce îl făcea mult mai convenabil pentru utilizatorul casnic.

Pentru a scurta călătoria temporală ne vom teleporta în continuare direct în 1980, pentru a vedea ce se întâmpla pe partea de software. La începutul anilor '80, IBM a contactat firma Digital Research și le-a cerut să conceapă un sistem de operare pentru un nou computer personal pe care urmau să îl lanseze. Digital Research face eroarea monumentală de a nu fi de acord cu anumite pretenții ale IBM, astfel că cei de la IBM sunt nevoiți să îl contacteze pe Bill Gates, la Microsoft. Gates își aduce aminte de un sistem de operare pentru microprocesoarele Intel 8080 (folosite în IBM PC și Altair), conceput de o firmă numită Seattle Computer Products (SCP) și numit 86-DOS. Asumându-și un risc, Gates cumpără 86-DOS de la SCP cu 50.000$. Îl rescrie, îl redenumește MS-DOS și îl licențiază (păstrând inteligent toate drepturile asupra lui) firmei IBM pentru primul lor computer personal. Ironic sau nu, DOS fusese modelat după un sistem de operare al firmei Digital Research, numit CP/M.

După cum veți vedea însă, începuturile jocurilor PC nu vor fi pe platforma IBM, ci pe cea Apple. Aceasta s-a dovedit mult mai populară la începuturi, în 1982 existând o bază de peste 16.000 de programe scrise pentru această platformă.

Tot în 1982, are loc una dintre cele mai importante evoluții tehnologice din istoria divertismentului interactiv: compact-discul(CD). Un produs comun al Sony și Philips, CD-ul putea stoca o cantitate enormă de date (după standardele vremii). Discurile optice de 4,5 inci puteau stoca peste 600 MB de date, echivalentul a 250.000 de pagini printate de text. CD-ul deschide drumul pentru o nouă industrie - multimedia.

ANII '70

Atari este singurul sistem care poate fi considerat cu adevărat "computer

Abandonware



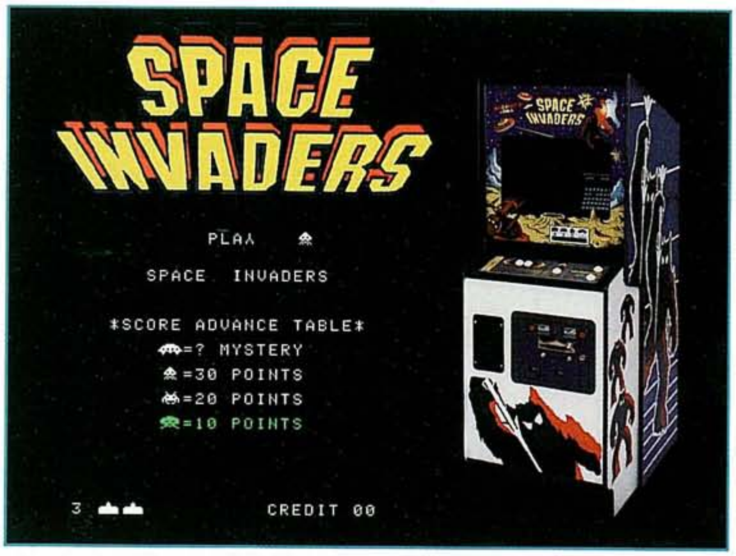
Platforma IBM-PC a fost lansată practic în 1982, împreună cu o mână de jocuri produse de dezvoltatori care aveau contract cu IBM. Sierra era unul dintre ei și în 1984 a creat King's Quest, jocul care a demonstrat că IBM PC poate fi folosit și ca platformă de jocuri, nu doar pentru segmentul bussines. Jocuri interesante mai existau pe PC în perioada respectivă, dar majoritatea erau conversii ale unor titluri de succes de pe alte platforme. Din momentul în care PC-ul Tandy 1000 a popularizat ideea că grafica și sunetul îmbunătățesc experiența de joc, industria PC s-a solidificat. În momentul de față, cu aproape 20 de ani mai târziu, industria de divertisment electronic valorează mai mult de 12 miliarde de dolari.

După cum spuneam, nostalgicii vor să retrăiască magia jocurilor de altă dată și vor să le mai dea o șansă. Dar de multe ori platformele pe care rulau ele nu mai există, alteori platformele noi se dovedesc incompatibile, sau pur și simplu, titlurile de altă dată nu mai pot fi găsite de vânzare.

În acest din urmă caz, jucătorii se îndreaptă către site-urile abandonware. "Abandonware" este un termen ce definește jocurile care au fost abandonate de producători sau jocurile "clasice" - pentru a intra în categoria "clasic" trebuie să treacă cel puțin 8 ani de la apariția jocului. Tehnic, site-urile respective nu încalcă copyright-ul, pentru că acesta e expirat. Intră în scenă IDSA (Interactive Digital Software Association), o organizație non-profit care se ocupă de drepturile a peste 50 de firme din industria jocurilor. În opinia IDSA, drepturile se pierd doar dacă nu le întărești legal. Chiar dacă nu este piraterie, ceea ce fac site-urile abandonware încalcă dreptul de a controla modul în care este distribuit și folosit produsul intelectual al unei companii, afirmă IDSA.

În ciuda scrisorilor legale de amenințare și amenzilor, site-urile abandonware își continuă activitatea. Nu comentăm asupra legalității lor, dar ele rămân singurele locuri de unde mai puteți face rost de jocuri de acum 10-15 ani.

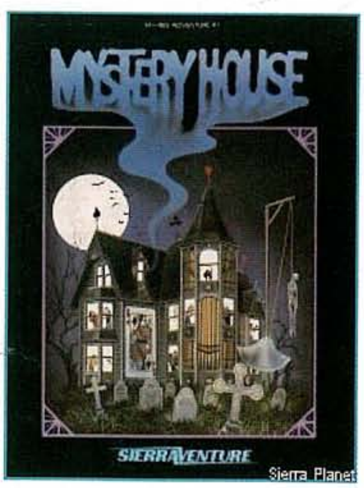




personal". Pentru el apar trei dintre cele mai de succes jocuri din toate timpurile: "Space Invaders", "Asteroids" și "Moon Lander". Dintre acestea, "Asteroids" este cel mai avansat tehnologic, pentru că folosește o grafică vectorială și permite jucătorilor să își introducă inițialele în tabela de scor.
În 1976, Robert Noyce inventează microchipul, un dispozitiv care făcea ca jocurile să nu mai fie limitate de numărul de porți logice TTL.

ANII '80

Tranziția de la jocurile arcade "de sală" la cele pe computere personale este încă lentă. Pac-man este un succes mondial și adună 60 de milioane de dolari în primul an de la apariție. Numele lui inițial, provenit dintr-un cântec de leagăn Japonez, era Puckman, dar producătorii (Namco) au decis să îl numească altfel de teamă ca nu cumva adolescenții să zgârie partea curbată din "P" pentru a obține un cuvânt obscen. Progresele vin tot din domeniul arcade: jocul Moon Cresta



este primul titlul care introduce ideea de power-up într-un joc.

În primăvara anului 1980, Ken și Roberta Williams, un cuplu din California a decis să încerce noul lor computer Apple II. Ken s-a conectat prin intermediul unui terminal la mainframe-ul IBM de la biroul său pentru a-i arăta soției un joc în mod text numit Adventure. Acesta fusese scris cu aproape 20 de ani în urmă de Don Woods. Roberta este foarte încântată și începe să conceapă propriul ei joc adventure, numit Mystery House.

Mystery House este primul joc adventure care folosește grafica digitală pentru a ilustra firul poveștii. După ce i-au făcut reclamă în numărul din mai 1980 al revistei MICRO, Mystery House a început să se vândă frenetic (la un preț de 25$). La începutul lunii următoare aveau 11.000$. La sfârșitul lui iunie, capitalul lor creștea cu 20.000$, iar în iulie mai adunau 30.000$. După Mystery House, cei doi au mai creat două jocuri pentru Apple II, Wizard și Princess, care împreună au vândut mai mult de 60.000 de copii la un preț de 33$. Ken și Roberta și-au văzut visul cu ochii, s-au mutat într-un orășel din munții Sierra Nevada și au fondat Sierra On-Line.

În același an, Douglas Carlston, un avocat la o mică firmă din Maine, cumpără un computer personal Tandy TRS-80 și își folosește talentele de programator amator pentru a scrie un joc de strategie SF numit Galactic Empire. Misiunea jucătorului era să îi protejeze pe băieții buni, numiți The Broderbund. Fratele lui Douglas, Gary, i se alătură în inițiativa de a crea jocuri și împreună fondează Broderbund Software.

Un an mai târziu, frații Robert și Richard Garriot formează Origin Systems, o firmă care va rămâne în istorie pentru seria de jocuri RPG Ultima. O adevărată frăție în lumea jocurilor, s-ar spune. În acest an se lansează primele reviste dedicate industriei jocurilor - "Computer and Video Games" și "Electronic Games"
În 1982, are loc o nouă revoluție în domeniul computerelor personale: după lansarea variantelor ZX-80 și ZX-81, care se bucură de un succes moderat, sir Clive Sinclair lansează ZX-Spectrum. Împreună cu Commodore 64 și BBC-Micro, ZX-Spectrum ia cu asalt piața divertismentului digital, întorcând peste noapte balanța în favoarea computerelor personale și provocând pierderi majore producătorilor de mașini arcade și console. Sălile de jocuri se închid peste tot în lume (poate cu excepția Japoniei) iar Atari pierde peste 200 de milioane de dolari într-un singur an.

O altă consecință a disponibilității unei game de computere personale relativ puternice și ieftine este apariția unui număr enorm de programatori amatori. În 1983, un liceean de 17 ani din Marea Britanie scrie un joc numit "Manic Miner" care are un succes enorm. Matthew Smith, autorul programului, devine cel mai tânăr creator de jocuri din istorie. El continuă succesul un an mai târziu cu Jet Set Willy, un alt arcade de calitate.



În segmentul profesional, Cinematronics lansează "Dragon's Lair", un joc de aventură 2D animat de Don Bluth, primul titlu care folosește ca suport tehnologia laser disc.



În decembrie 1984, Alan Miller și Robert Whitehead, doi dintre fondatorii Activision, părăsesc această firmă pentru a crea o nouă companie, care se va numi Accolade.

La începutul anului 1985, în Rusia, un programator pe nume Alexei Pajitnov creează jocul Tetris, inspirat fiind de un puzzle mai vechi numit Pentamino. El va fi lansat cu surle și trâmbițe pe consola GameBoy de la Nintendo în 1989, devenind principalul motiv pentru care aceasta se vinde datorită conceptului simplu, care crea dependență. Copii pirat de GameBoy care puteau să redea doar Tetris se împrăștie în întreaga lume.

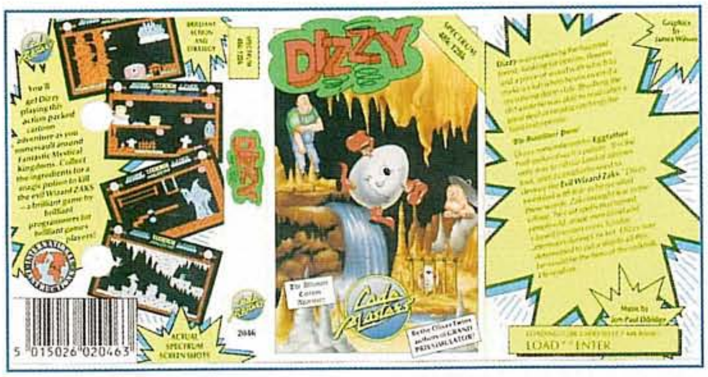


La jumătatea anilor '80, David Barron și Ian Bell programează Elite, un simulator spațial cu grafică 3D vectorială, care oferă teoretic un univers întreg pentru a fi explorat. Jocul are un succes enorm, devenind un clasic și fiind privit ca standard și în ziua de astăzi. După apariția jocului însă, cei doi autori s-au certat și nu și-au mai vorbit ani de zile. La un moment dat, David Barron a declarat că ar vrea ca jocul să fie disponibil ca shareware și freeware pe Internet, dar că acest lucru nu este posibil pentru că ar avea nevoie de permisiunea lui Ian. Ian a replicat postând versiuni transferabile ale Elite pe site-ul său, pentru toate platformele disponibile.

Elite a fost scrist inițial pentru BBC Micro, dar a avut versiuni scrise și pentru C64, PC sau Amiga, printre altele.

În 1986, W Industries, creează primul sistem de realitate virtuală destinat jocurilor, sub titlul de Virtuality VR. În același an este fondată compania Codemasters, care lansează jocul "Dizzy", primul dintr-o serie adventure ce va rămâne în istorie, alături de personajul său asemănător cu Humpty-Dumpty.

Anul următor, LucasArts se stabilește ca un competitor important în lumea jocurilor adventure pentru PC. Ei lansează



Maniac Mansion, un joc ce folosește un sistem de dezvoltare proprietar intitulat SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). SCUMM va fi baza pentru o mulțime din jocurile viitoare ale Lucas Arts.



În 1987 apare primul joc care folosește grafica 3D - Driller, dar spațiul 3D este folosit la maxim abia când Firebird publică "Sentinel", o capodoperă strategică concepută de Geoff Crammond, care apoi își va irosi talentul creativ cu seria Grand Prix. Cu reguli simple, 10.000 de niveluri generate parametric, și o acțiune care te ținea într-o tensiune continuă, Sentinel depășește barierele timpului și demonstrează cât de puțin contează limitările hardware atunci când sunt suplinite de o creativitate sclipitoare.

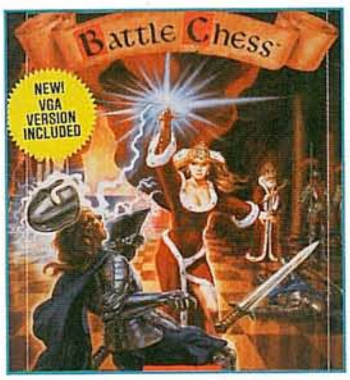


În aceeași perioadă Clive Townsend dă lovitura cu seria Saboteur, iar Way of The Exploding Fist se dovedește unul dintre cele mai populare jocuri beat-em-up. Spy vs Spy dă tonul jocurilor split-screen, comparându-se din acest punct de vedere doar cu Protector, un joc cu nave bazat pe un concept oarecum asemănător.





În 1988 apare unul dintre cele mai originale jocuri de șah, BattleChess, în care piesele se transformau și chiar se luptau între ele în momentul capturii. Double Dragon, apărut pe o sumedenie de



platforme, eclipsează tot ce apăruse în domeniul beat-em-up. King's Quest ajunge la cea de-a patra încarnare, iar Leisure Suit





Larry marchează începutul unei serii adventure de succes, cu accente vag erotice. În domeniul RPG se remarcă Pool of Radiance, iar pentru cel arcade merită remarcat Operation Wolf și R-Type.

ANII '90

În mai 1990, Microsoft lansează Windows 3.0, care este imediat adoptat de programatori ca mediu de dezvoltare. Deși în 1990 doar două dintre cele mai bine vândute zece programe rulau sub Windows, numărul se ridică la 9 din 10 în 1991.

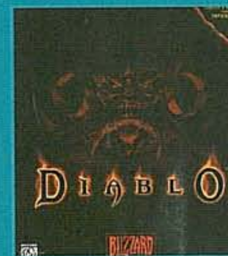
Tot în același an, Trip Hawkins pleacă de la Electronic Arts pentru a fonda compania 3DO. 3DO a fost creată cu intenția de a stabili un nou standard pentru hardware-ul destinat divertismentului interactiv. 3DO a decis să nu fabrice un produs anume ci să dezvolte tehnologia și să o licențieze diverșilor producători de hardware și software. Această inițiativă nu a avut succes și, în cele din urmă, 3DO a sfârșit prin a produce și licenția jocuri.

Pentru a stabili o serie de standarde, în 1994 este fondat ESRB (Entertainment Software Rating Board), un corp de control care să ratifice jocurile video. De acum apar litere mari pe cutiile jocurilor, care sugerează ce vârstă ar trebui să aibă potențialii jucători ai unui titlu și dacă acesta conține elemente violente sau care ar trebui experimentate doar de adulți.

În perioada anilor '90, titlurile PC devin o adevărată avalanșă, astfel că vom continua în numerele următoare cu o trecere în revistă a celor mai importante jocuri, pe genuri și, în loc de concluzie, vom încerca să construim chiar un top al celor mai bune jocuri din fiecare gen în parte.

(Va urma...)
Adrian Dorobăț















MAJESCO, COMPANIA CARE până acum a publicat, a venit cu un anunț surprinzător la E3 2003: în primăvara anului viitor vom putea juca cu toții primul joc dintr-o trilogie action-adventure bazată pe o nouă serie SF a scriitorului Orson Scott Card, cunoscut în România prin romane ca Jocul lui Ender, Xenocide și Vorbitor în Numele Morților. Talentat și prolific, acesta este creatorul a mai multe serii de succes (Alvin Maker), astfel că nu este de mirare că și jocul bazat pe scenariul său face parte dintr-o trilogie. Lansarea jocului va coincide cu lansarea cărții, creând un precedent, zic eu, pentru că deși jocuri după cărți s-au mai făcut, titlurile interactive au succedat după o perioadă destul de îndelungată sursa de inspirație.

Deși mai puține decât jocurile create pe baza filmelor, cele create pe baza cărților au fost și bune și proaste. Doar două exemple: unul pozitiv - Dune, după cartea lui Frank Herbert și unul negativ - Freedom: First Resistance, după romanul lui Anne McCaffrey.

Viziunea creativă a lui Orson Scott Card, cuplată cu experiența în domeniul efectelor speciale și graficii computerizate a GlyphX, vor face ca jocul să fie o adevărată experiență cinematică și, sperăm noi, o epopee spațială fără precedent.

"Ce mi s-a părut cel mai interesant în colaborarea cu Majesco și GlyphX la proiectul Advent Rising a fost dorința lor sinceră de a crea un joc în care povestea să servească drept rampă de lansare pentru restul elementelor", a declarat Orson Scott Card. "Sunt de părere că punerea în scenă a unei povești imersive este extraordinar de importantă pentru ca jocul să pară credibil și să le permită jucătorilor să relaționeze la un nivel emoțional cu ceea ce se întâmplă pe ecran".

Universul din Advent Rising este compus din milioane de lumi, cu zeci de mii de rase, care împărtășesc o singură credință: că există undeva o civilizație care va unifica întreg universul. Această civilizație, mistică și crezută de mult dispărută, este cea a oamenilor. O singură rasă, The Seekers, știe unde pot fi găsiți oamenii și trimite o armată în căutarea lor, cu scopul de a-i eradica de pe fața universului. Jucătorii vor intra în rolul lui Gideon Wyeth, un supraviețuitor de pe unul dintre ultimele avanposturi omenești, care încearcă să evite extincția și în același timp să învețe să controleze puterile speciale pe care află cu surprindere că le posedă.

Văzut dintr-un punct de vedere third person, Advent Rising va combina acțiunea cu aventura într-o lume cu o grafică de ultimă oră și deosebită de a titlurilor ce par să iasă în ultima vreme ca pe bandă rulantă. Cu toate că este construit pe tehnologia Unreal Warfare, Advent Rising pare mai înrudit cu Giants și Sacrifice decât cu UT 2003 sau Splinter Cell. Jocul va avea însă o varietate de medii ce vor putea fi parcurse pe jos sau cu diverse vehicule și se va bucura și de numeroase secvențe de luptă corp-la-corp sau cu diferite arme de apropiere.

Va reuși rețeta literară să se impună în lumea divertismentului interactiv? Rămâne de văzut.

Adrian Dorobăț

O EPOPEE INTERGALACTICA CE AR PUTEA FI NOUL STAR WARS

ACTIUNE

ADVENT RISING



DATA APARITIEI: PRIMAVARA 2004

- PRODUCĂTOR: GLYPHX
- PUBLISHER: MAJESCO
- WEB: WWW.ADVENTTRILOGY.COM

"ADVENT RISING VA COMBINA ACTIUNEA CU AVENTURA INTR-O LUME CU O GRAFICA DE ULTIMA ORA."



FPS

TRIBES 3: VENGEANCE

O RAZA DE LUMINA PENTRU FANII SERIEI

- PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES
- PUBLISHER: VIVENDI INTERACTIVE
- WEB: WWW.TRIBALWAR.COM







DATA APARITIEI: IARNA 2004

TRIBES A FOST UNUL DINTRE CELE mai renumite FPS-uri multiplayer, având o comunitate numeroasă de jucători încă de pe vremea când CounterStrike era încă în fașă. Cu toate acestea, la apariția modului de Half-Life, Tribes a fost împins într-un colț al ringului și boxat într-un knock-out tehnic din care nu a mai reușit să se ridice nici la apariția Tribes 2. Acesta avea potențial, firește, și a fost jucat până la epuizare de fanii seriei. Dar din păcate numărul mare de bug-uri și faptul că Dynamix, firma producătoare, a colapsat la scurt timp după apariția jocului pe piață a făcut ca Tribes 2 să rămână un joc de nișă, cu un nucleu fidel de jucători și o mulțime de admiratori care sfârșeau prin a fi atrași de un alt joc multiplayer mai facil.

Sierra se pregătea să arunce prosopul, considerând seria Tribes o cauză pierdută, când în scenă au intrat cei de la Irrational Games, care s-au declarat dispuși să se înhame la revitalizarea jocului și la ridicarea lui pe treapta următoare de evoluție. Luând în considerare portofoliul Irrational Games (System Shock 2, Thief (parțial) și Freedom Force), Sierra s-a declarat de acord și astfel la sfârșitul anului viitor vom avea plăcerea să jucăm Tribes 3: Vengeance, un titlu care va avea pentru prima oară în serie și o componentă single-player cu o intrigă bine definită. Acțiunea se va petrece cu 3-500 de ani înainte de cea din Tribes 1 și va descrie cum s-au format o parte dintre "triburi". Conflictele dintre Imperiu și triburi încep să ia amploare în zonele limitrofe ale spațiului explorat și, pe acest fundal tensionat, o mamă va trebui să descopere rădăcinile conflictului și o moștenitoare de sex feminin pe nume Julia va fi cea care va trebui să rupă ciclul vicios al violenței. Vom juca rolul a diverse personaje care fac parte din aceeași familie, povestea făcând salturi în timp și spațiu. Personajele vor avea armuri variate, ceea ce înseamnă că abordarea va trebui să fie diferită pentru fiecare din ele.

Nu se știu foarte multe detalii despre acțiunea propriu-zisă, însă ce se poate spune cu siguranță este că jocul va folosi o versiune modificată a motorului de Unreal, ceea ce va permite o fizică excelentă și redarea unui mediu care va încânta ochii, lucru care poate fi deja văzut în primele capturi de ecran. Spațiile deschise sunt impresionante, iar zonele de interior arată și ele foarte bine, datorită texturilor foarte detaliate.

Din echipa producătoare fac parte și doi jucători celebri de Tribes, unul dintre ei, Chris "Thrax" Mahnken, fiind cel care a conceput renumitul mod Team Rabbit pentru Tribes 2. Pe lângă adăugarea de "ragdoll physics" există posibilitatea să se poată distruge proiectilele în aer, dar producătorii nu sunt siguri dacă vor lăsa această opțiune în joc până la final. "Skiing"-ul și jetpack-ul nu vor lipsi, firește, și vom găsi din nou vehicule, deși acestea nu vor mai juca un rol la fel de important ca în Tribes 1 și 2. Singura armă despre care putem fi siguri că va fi inclusă în Tribes 3 este lansatorul de discuri.

Folosirea tehnologiei Unreal este un avantaj evident pentru că va da drum liber creării facile de mod-uri, hărți, personaje și skinuri, pentru care acesta are instrumente excelente. Așteptăm cu interes noi informații despre acest joc, care ar putea înclina balanța din domeniul multiplayer către seria Tribes.

Adrian Dorobăț

"DIN ECHIPA PRODUCATOARE FAC PARTE SI DOI JUCATORI CELEBRI DE TRIBES."









ACTIUNE

FAR CRY

IMPUSCATURI INTR-UN CADRU ROMANTIC

- PRODUCĂTOR: CRYTEK STUDIOS
- PUBLISHER: UBISOFT
- WEB: WWW.FARCRY-THEGAME.COM

DATA APARITIEI: 28 NOIEMBRIE 2003

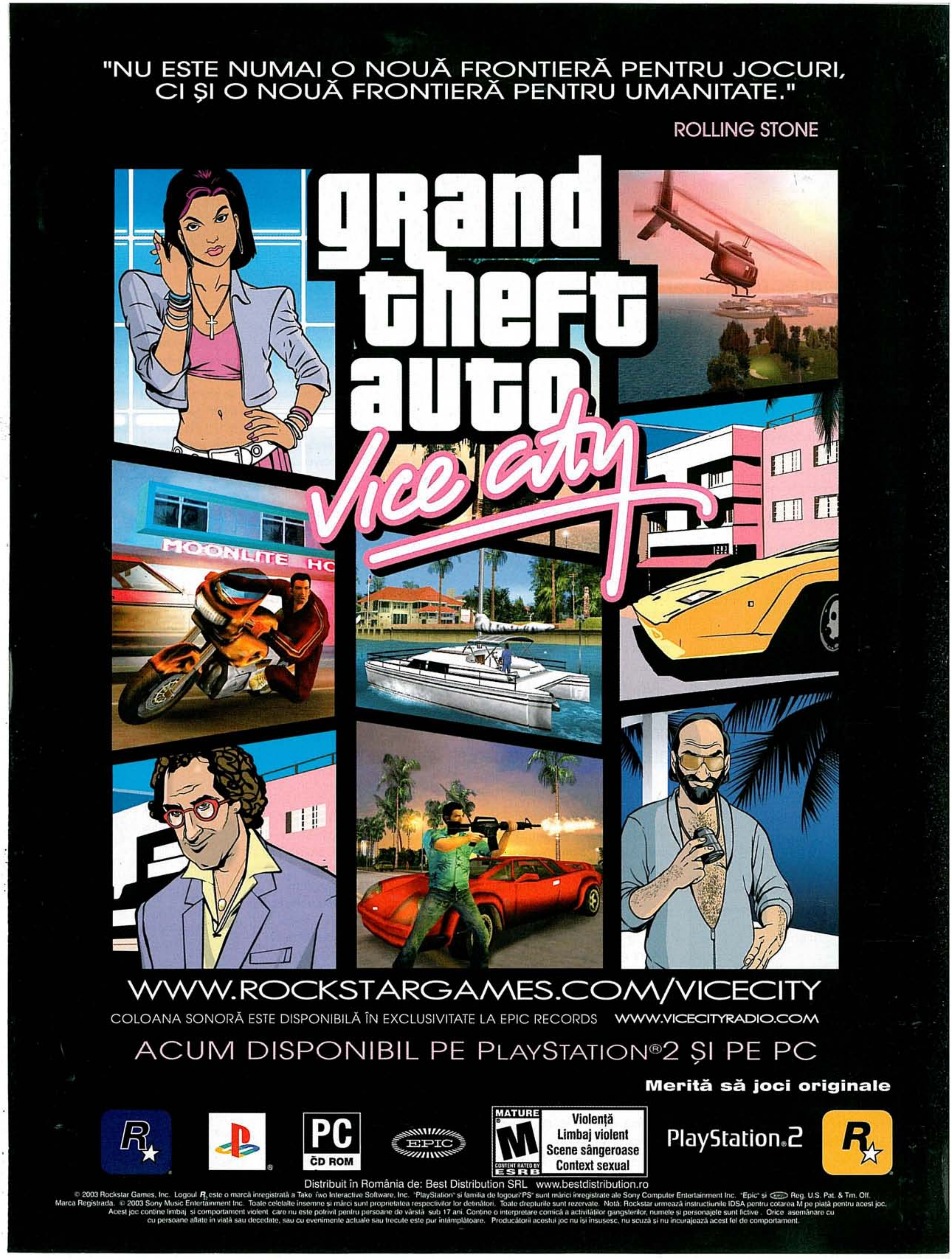
NE PARE RĂU SĂ O SPUNEM, DAR între creduli și paranoici ne înclinăm mai mult spre cea de-a doua variantă. Între optimism exuberant și cinism am merge mai mult pe cel din urmă, iar atunci când vine momentul să ne exprimăm opinia despre un joc aflat încă în lucru preferăm un diplomatic "ar putea fi interesant" unor laude lipsite de rezerve. Poate Half-Life 2 a fost prea mult chiar și pentru niște oameni atât de plictisiți de promisiuni deșarte ca noi, dar asta nu înseamnă că întâmpinăm cu același entuziasm celelalte jocuri ale căror producători promit la fel de multe. Far Cry este cel mai bun exemplu de joc atât de promițător încât ni se pare prea bun ca să fie adevărat.

Tot ce suntem dispuși să credem în acest moment este că Far Cry va fi unul dintre acele jocuri în ale căror prezentări grafica ocupă mai mult de câteva rânduri spre final, prezente acolo doar pentru a nu lăsa nici un aspect neanalizat. Acțiunea se petrece pe un lanț de insule tropicale care arată mai mult a destinații de vacanță decât a zone militarizate, cu plajele lor aproape mai frumoase decât cele din realitate, vegetația luxuriantă și apusuri de soare al căror romantism nu va fi diminuat decât de gloanțele care se pare că vor zbura în toate direcțiile, alături de rachete, elicoptere de luptă și animale modificate genetic în laboratoarele secrete pe care acest paradis le ascunde. Intriga se aseamănă într-un mod frapant cu cea din Impossible Creatures, personajul principal este tot un bărbat care ajunge pe o insulă aparent pustie, fără a ști că este terenul de joacă al unui savant megaloman ce încearcă să construiască ființa perfectă. Doar câteva detalii diferă, eroul este implicat în această aventură fără voia lui de o reporteriță curajoasă și se vede obligat să lupte pentru supraviețuirea lui și, în final, a întregii rase umane (nu căscați!).

Această luptă va avea loc la persoana întâi și va beneficia de distanțele enorme pe care le poate desena motorul grafic, de fizica avansată și de AI-ul revoluționar. Nici nu ne așteptam la mai puțin. La aceste lucruri extraordinare se va adăuga posibilitatea de a rezolva orice problemă într-o multitudine de feluri în același mod ca și în GTA 3, adică pur și simplu datorită complexității mediului înconjurător, nu datorită introducerii forțate al unui număr limitat de opțiuni. De exemplu, vom putea înota pentru a ajunge în anumite locuri neobservați, folosi arma cu lunetă pentru a elimina inamicii de la distanță sau captura un jeep înarmat și intra în forță. Elementele de infiltrare de care s-ar zice că nici un FPS nu poate să se lipsească în ultima perioadă vor fi prezente și aici, dar sperăm să fie complet opționale. Până la lansare nu mai este mult, dar să nu uităm că aceasta va avea loc în lumea post Half-Life 2, așa că dacă Far Cry nu își respectă promisiunile are mari șanse de a fi total ignorat.

Bogdan Bridinel

"ATAT DE PROMITATOR INCAT NI SE PARE PREA BUN CA SA FIE ADEVARAT."


"NU ESTE NUMAI O NOUĂ FRONTIERĂ PENTRU JOCURI, CI ŞI O NOUĂ FRONTIERĂ PENTRU UMANITATE."
ROLLING STONE
grand theft auto
vice city
MOONLITE HO
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY
COLOANA SONORĂ ESTE DISPONIBILĂ ÎN EXCLUSIVITATE LA EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM
ACUM DISPONIBIL PE PLAYSTATION®2 ŞI PE PC
Merită să joci originale
PC
CD ROM
EPIC
MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB
Violenţă
Limbaj violent
Scene sângeroase
Context sexual
PlayStation 2
Distribuit în România de: Best Distribution SRL www.bestdistribution.ro
© 2003 Rockstar Games, Inc. Logoul R este o marcă înregistrată a Take Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" şi familia de logouri "PS" sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. "Epic" şi Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2003 Sony Music Entertainment Inc. Toate celelalte însemne şi mărci sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. Toate drepturile sunt rezervate. Notă: Rockstar urmează instrucţiunile IDSA pentru cotarea M pe piaţă pentru acest joc. Acest joc conţine limbaj şi comportament violent care nu este potrivit pentru persoane de vârstă sub 17 ani. Conţine o interpretare comică a activităţilor gangsterilor, numele şi personajele sunt fictive. Orice asemănare cu cu persoane aflate în viaţă sau decedate, sau cu evenimente actuale sau trecute este pur întâmplătoare. Producătorii acestui joc nu îşi însuşesc, nu scuză şi nu încurajează acest fel de comportament.

BREED



UN COCKTAIL DE ELEMENTE NU TOCMAI ORIGINALE CARE AR PUTEA AVEA INSA SUCCES

INTERACTIUNE

- campanie single-player cu 18 misiuni
- niveluri ce combină zone uriaşe de interior cu terenuri vaste
- 12 arme, fie mecanice, fie bazate pe energie
- joc bazat pe conceptul de echipă
- implementarea a numeroase vehicule: aeriene, terestre sau acvatice
- mai multe moduri de a termina o misiune
- 32 de jucători în LAN sau pe Internet







DATA APARITIEI: IARNA 2003

- PRODUCĂTOR: BRAT DESIGNS
- PUBLISHER: CDV
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: WWW.BREEDGAME.DE

SUNTEM ÎN SECOLUL 26 şi oamenii au de înfruntat ameninţarea extraterestră sub forma unei rase numită simplu The Breed. Rasă care aparent dă şi numele jocului. Economia de idei este caracteristică şi pentru intrigă, care împrumută destul de mult din reţeta Starship Troopers, înlocuind extratereştrii insectoizi bizari cu extratereştri bipezi ceva mai organici în înfăţişare, destul de apropiaţi de creaturile adulte din Alien. Aceştia au cam păcălit omenirea şi, în timp ce armatele umane erau ocupate cu eliberarea planetei Marte, extratereştrii cuceriseră ingenios Pământul, ridicând cu câţiva metri nivelul mărilor şi oceanelor.

> "ARMA CU LUNETA ESTE FOARTE PRECISA SI FUNCTIONEAZA LA DISTANTE ENORME CU UN DAMAGE CONSIDERABIL CEEA CE CRED CA VA DA UN AVANTAJ DELOC FAIR-PLAY LUNETISTILOR IN JOCURILE MULTIPLAYER."

În demo veţi porni de la bordul crucişătorului USS Darwin, singura speranţă a umanităţii, care ar putea zdrobi adversarii Breed pentru că are avantajul surprizei. Vi se va prezenta pe scurt echipa, care este compusă din soldaţi de bază (grunts), soldaţi de asalt (Heavy gunners) şi lunetişti (Snipers). Deşi diferiţi în înfăţişare, ei sunt destul de interşanjabili, şi la propriu, şi la figurat. În primul rând pentru că puteţi trece dintr-un soldat într-altul pentru a mai varia acţiunea şi în al doilea rând pentru că, dacă unul dintre "specialişti" moare, puteţi foarte bine să îi luaţi arma şi să o folosiţi fără nici o problemă. Din păcate nici una dintre armele disponibile nu este suficient de spectaculoasă încât să vă dea un sentiment de satisfacţie atunci când o folosiţi. Iar arma cu lunetă este foarte precisă şi funcţionează la distanţe enorme cu un damage considerabil, ceea ce cred că va da un avantaj deloc fair-play lunetiştilor în jocurile multiplayer.

În versiunea demonstrativă, care este doar single-player, aveţi la dispoziţie 5 oameni, care au un AI destul de bun, şi pe care puteţi să îi controlaţi direct sau prin intermediul unui set de comenzi de bază. Din păcate nu există şi comenzi complexe, cum ar fi cea de foc de acoperire pentru Heavy Gunner, sau o comandă de atac la distanţă pentru Sniper. Dacă vreţi aşa ceva, trebuie să intraţi în pielea lor şi să atacaţi chiar voi.

Inamicii din rasa Breed au bunul simţ să se ascundă după obiecte sau să se rostogolească atunci când sunt atacaţi, făcând ţintirea dificilă, dar au fost blestemaţi cu arme chiar mai puţin impresionante decât cele ale oamenilor, aversa de bule albastre de plasmă şi trasoare albastre de laser creând un spectacol mai iritant chiar decât atacurile extratereştrilor din Unreal 2.

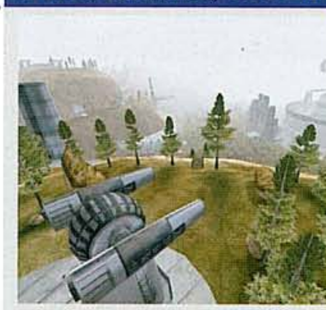
Iar cel puţin în demo, adversarii nu sunt suficient de mulţi încât să nu se piardă în peisaj, ceea ce evidenţiază vastitatea nivelurilor, însă scade destul de mult din sentimentul de gherilă, de noi câţiva împotriva tuturor. Poate totuşi pe nivelurile mai avansate lucrurile se "încing" mai tare, pentru că mi-e greu să cred că Pământul a fost cotropit de o mână de creaturi amărâte.

La final, se poate spune că Breed este un proiect impresionant, dar de aici până la a-l numi "Halo Killer" cum au făcut-o o serie de critici din lumea jocurilor, mai este drum lung. Sincer să fiu, aştept cu mai mult interes apariţia Halo PC decât a versiunii finale de la Breed.

Oricum, dacă serverele multiplayer nu vor cere foarte multe resurse, Breed s-ar putea dovedi foarte popular în multiplayer.

Adrian Dorobăţ

E LUNG PAMANTUL, BA E LAT



Motorul grafic al Breed, supranumit Mercury, reuşeşte să afişeze un nivel de detaliu ieşit din comun, fără să taxeze excesiv resursele sistemului. În plus, Breed are cele mai largi medii continue de joc întâlnite până acum în vreun titlu PC, făcând nivelurile din IGI 2 sau Tribes 2 să pară înghesuite. Fără exagerare, parcurgerea unui nivel pe jos poate lua chiar şi 20 de minute. Nu poate comenta nimeni în aceste condiţii că implementarea de vehicule nu este o idee bună. Motorul reuşeşte să redea şi tranziţiile dintre spaţiul interplanetar şi sol fără prea mari probleme, ceea ce poate fi un lucru bun pentru fluentizarea jocului multiplayer.



FPS





Breed au vehicule cu viteză mare de deplasare și destul de manevrabile, care vă vor pune destul de multe probleme până ce veți elimina trăgătorul de la bord







Coechipierii au un AI rezonabil: știu să se descurce pe cont propriu și vă sunt adesea de ajutor. Păcat că nu le puteți da comenzi mai complexe



Folosirea mitralierelor grele de la bordul navei de aterizare are un efect devastator asupra țintelor de la sol. Nu văd de ce mai este nevoie să coborâți.



Lunetistul în acțiune. Singurul lucru care mai scade din valoarea acestui tip de soldat este faptul că arma are muniție destul de limitată



Breed promite și antrenante lupte aeriene



Continuarea primului joc Star Trek ce s-a bucurat de aprecierea generală reușește același lucru



Uneori Elite Force II aduce aminte de Serious Sam, dar are mai puține tipuri de inamici



PREȚ: 38€ • PRODUCĂTOR: RITUAL • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUITOR: MONOSIT • WEB: HTTP://GAMING.STARTREK.COM/GAMES/ELITEFORCE2

STAR TREK: ELITE FORCE II

Un nou colaborator de nădejde pentru căpitanul Picard

INTERACTIUNE

- 11 misiuni în medii variate, atât la bordul navelor spațiale cât și pe suprafața planetelor
- 13 arme plus un tricorder cu noi funcționalități

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 600MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 32
- LAN: 32
- MODEM: 0

Numărul mic de hărți de capture the flag și culorile monotone ale hărților nu fac opțiunea de multiplayer interesantă pentru mult timp, dar câteva ore bune de joc se găsesc și acolo. Se poate juca și cu boți.

FAPTUL CĂ MAJORITATEA COMPANIILOR INDEPENDENTE de jocuri nu fac deloc ce vor, ci lucrează la comandă, este puțin ironic, dar nu înseamnă că acestea sunt lipsite de valoare. Raven Software are o mulțime de titluri foarte bune la activ, de la seriile Heretic, Hexen și Soldier of Fortune până la Jedi Knight II și primul Star Trek: Elite Force. Cel mai recent și cel mai important proiect al lor, Quake IV, nu le-a permis să continue seria Elite Force, așa că aceasta a ajuns în mâinile unei companii similare ca mod de lucru, Ritual Entertainment. Schimbarea producătorului a adus câteva modificări de structură și poate chiar o mică scădere de calitate, dar Elite Force II este și el un exemplu de cum poate fi exploatată bine o licență și cum un joc neinovator poate fi o experiență plăcută atunci când este bine făcut.

Așadar, nu este cazul să vă așteptați la prea multe inovații. Culoare întortocheate, gângănii țâșnind din te miri ce cotloane cu unicul scop de a-ți fura măcar cinci puncte de sănătate înainte de a le vaporiza cu o jerbă de raze futuriste, suite complicate de sărituri ce trebuie efectuate pentru a ajunge în locuri în care nu prea știi de ce vrei să ajungi, dar știi că trebuie, aliați care trebuie protejați (uneori), butoane ce trebuie apăsate pe principiul că orice buton din univers corespunde unei uși nu neapărat foarte apropiată, pe scurt, tot tacâmul. Dar, trebuie repetat, totul bine pus în scenă, ceea ce face toată diferența din lume. Dacă în Red Faction trebuie să ghicești ce părți ale mediului "complet destructibil" pot fi (și trebuie) distruse, aici ai la



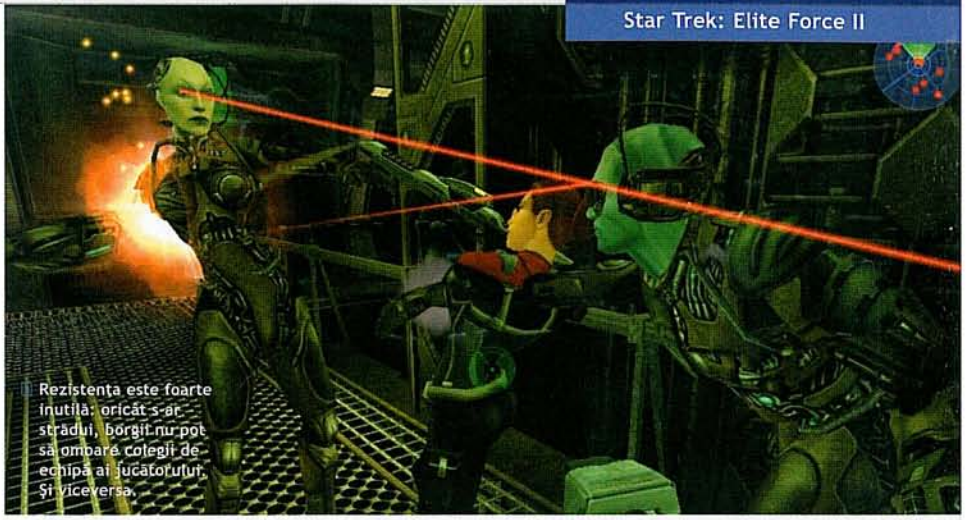
ELECTRICIANUL VIITORULUI

La fel ca în majoritatea jocurilor din ultima perioadă, acțiunea normală este uneori întreruptă de câteva mini-jocuri ce trebuie completate pentru a putea activa sau dezactiva un anumit mecanism. Aceste mini-jocuri sunt activate prin intermediul tricorderului și sunt în număr de numai două, însă cu o complexitate ce crește mult în timp. Unul presupune modificarea parametrilor unei unde pentru a se potrivi cu o a doua, iar celălalt este o variantă de Pipe Dream, în care în loc de țevi ce trebuie conectate pentru ca apa să ajungă dintr-un loc în altul sunt circuite electrice.

INGREDIENTUL MINUNE: O LUME FAMILIARA

Partea care ajută Elite Force II să-și depășească statutul de shooter generic este povestea bine dezvoltată, plasată într-un univers care a ajuns să ne fie la fel de familiar ca și cel din jur. Toată lumea știe cine este căpitanul Picard, toată lumea știe ce să aștepte de la un klingonian sau un romulan, nimănui nu-i sunt străine fazerele sau tehnologia warp. La acestea se adaugă și premizele stabilite în primul joc, în care echipa specială este formată pe nava Voyager din necesitatea de a face față conțiilor speciale din cuadrantul Delta. În pauzele dintre misiuni, posibilitatea de a explora interiorul navei Enterprise și de a asculta dialogurile dintre celelalte personaje vor fi, cu siguranță, apreciate de fanii Star Trek.




Rezistența este foarte inutilă: oricât s-ar strădui, borgii nu pot să omoare colegii de echipă ai jucătorului. Și viceversa.


Secvențele cinematice sunt bine construite și nu vă veți dori să treceți peste ele

ACTIUNE

"Un exemplu de cum poate fi exploatată bine o licență și cum un joc neinovator poate fi o experiență plăcută".

dispoziție tricorderul pentru a descoperi punctele în care o anumită structură este sensibilă. Dacă în James Bond: Nightfire ai inamici umani care nu te bagă în seamă nici după ce le-ai omorât toți colegii pe rază de un kilometru cu bazooka, aici ai adversari în mare parte mult mai primitivi, dar mai conștienți de rolul lor în marele plan universal. Și, mai presus de toate, aici ai o poveste care nu se desfășoară numai prin intermediul secvențelor cinematice ci și prin evenimentele scriptate la care participi direct și dialoguri care îți oferă uneori posibilitatea de a alege răspunsul.

Pentru a continua povestea, producătorii au decis să renunțe la alternativa feminină a personajului principal, probabil din dorința de a păstra în limitele convenționalului povestea de dragoste ce se dezvoltă pe parcurs. Deci rămânem cu Alex Munro, un personaj nu prea tipic pentru universul Star Trek, spectator când este vorba despre dispute filozofice, dar în prima linie când trebuie împușcat ceva. Evident că el se supără când, după întoarcerea navei Voyager în teritoriul Federației, echipa de elită pe care o formase este dezmembrată, iar membri ei împrăștiați prin toată galaxia în misiuni fără nici o importanță. Ei sunt salvați de la o viață de eternă plictiseală de către Jean Luc Picard, care îi reunește pe nava Enterprise și îi implică în continua lui luptă de a salva galaxia de tot felul de conspiratori cu planuri diabolice. Ca și în filmele de cinematograf, accentul este luat de pe soluțiile pașnice foarte des întâlnite în serial și pus pe acțiunea directă, dar acest lucru este mai de înțeles aici.

Mai greu de înțeles este eșecul celor de la Ritual de a folosi motorul de Quake 3 la posibilitățile sale maxime, demonstrate cel mai bine de Medal of Honor. În timp ce modelele personajelor sunt excelente, nivelurile sunt în general lipsite de spectaculozitate, iar puținele spații largi întâlnite arată destul de șters, mult mai lipsite de detalii decât restul zonelor. Iar AI-ul are darul de a strica atmosfera în câteva ocazii, oricât ar fi încercat producătorii să-i mascheze incompetența. Inamicii sunt bine gândiți pentru ca simplitatea lor în gândire să fie explicabilă în cea mai mare parte a timpului, dar aliații apucă să creeze câteva momente neplăcute în ciuda faptului că Munro folosește orice tunel misterios apărut în cale ca pretext pentru a-i lăsa în urmă și a lua lucrurile pe cont propriu. Din fericire sunt invincibili în cea mai mare parte a timpului, ceea ce creează situații penibile într-o secțiune în care ai în față borgi imuni la focul armelor federației, dar măcar are darul de a te scuti de griji. Din păcate există câteva secțiuni în care cineva devine brusc vulnerabil și trebuie protejat, caz în care singura tactică viabilă este adoptarea unui stil mai sinucigaș ca al lui și încercarea de a încasa loviturile ce-i sunt destinate.

Pe o notă personală, pot spune că, în general, nu sunt și nu am fost fan în accepțiunea generală al nici unui lucru, dar dacă a fost un caz în care am fost foarte aproape, acela este Star Trek. Pe parcursul timpului, frumusețea serialului a fost diluată în continuări nu prea reușite, filme pentru marele eran mai slabe decât o mulțime de episoade normale și jocuri care nici măcar nu mai merită menționate, dar anunțul că Star Trek: Nemesis este ultimul film bazat pe seria Next Generation m-a întristat și orice întâlnire cu Picard și ai lui nu poate decât să mă bucure. Chiar și fără citatele din Shakespeare, Elite Force II este fidel universului în care are loc și, în același timp, un FPS de calitate, care merită încercat.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- povestea bine dezvoltată
- acțiune de calitate, cu doar câteva excepții
- AI destul de limitat
- motorul Quake 3 a fost folosit și mai bine de atât

JOCURIALTERNATIVE

- Star Trek: Elite Force II
- Star Trek: Elite Force
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast

VERDICTXTREMPC

FPS-urile de modă veche încă pot fi distractive **8**



"Minunile" oferă bonusuri semnificative şi vă pot ajuta chiar să câştigaţi!



Harta tactică este disponibilă doar în campania single - player



Combinaţia dintre acţiunea în timp real şi cea pe ture, diversitatea modurilor de abordare a unui conflict şi progresia temporală şi tehnologică fac din acest joc cel mai bun RTS din ultima vreme

PREŢ: 48.5€ • **PRODUCĂTOR:** BIG HUGE GAMES • **PUBLISHER:** MICROSOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

RISE OF NATIONS

Parcurgeţi 6000 de ani de istorie într-o singură zi alături de naţiunea favorită

INTERACTIUNE

- 18 naţiuni distincte şi peste 200 de unităţi distincte
- arbore tehnologic cu peste 50 de tehnologii
- multiple condiţii de victorie

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 8MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 56K



SECVENŢA INTRODUCTIVĂ DE LA RISE OF NATIONS ESTE la fel de impresionantă ca şi cea de la Age of Mithology din punct de vedere grafic. În ceea ce priveşte conţinutul, avem de-a face cu o panoramare rapidă a unor epoci vaste întinse pe parcursul a sute şi mii de ani, cu tranziţii subtile între feliile suculente de istorie. Elementul care le leagă este războiul, cu diferitele sale înfăţişări date de progresul tehnologic sau de lipsa lui. Dată fiind această punere în scenă, aş fi fost dezamăgit dacă acţiunea din Rise of Nations nu s-ar fi ridicat la înălţimea aşteptărilor impuse de introducerea entuziastă. Din fericire, ea este de acelaşi calibru.

Vă puteţi pregăti cu o sesiune de tutoriale foarte bine puse la punct sau puteţi începe să jucaţi direct, în acest din urmă caz având de ales între patru opţiuni: campania propriu-zisă, scenarii predefinite, teste de abilitate sau skirmish.

Campania este intitulată elocvent "Conquer the world" - "Cucereşte întreaga lume" şi este singura parte din joc care amestecă strategia pe ture cu cea în timp real. Melanjul ar fi fost interesant dacă cele două aspecte ar fi coexistat în proporţii egale, însă partea pe ture este doar un artificiu care ar fi putut la fel de bine să lipsească. Ideea de bază este că porniţi cu o naţiune, dintr-un anume teritoriu şi puteţi să atacaţi oricare din cele adiacente neocupate, scopul final fiind să cuceriţi întreaga lume. Practic, fiecare teritoriu este o misiune distinctă împotriva naţiunii care îl ocupă deja. Unele au

INDIVIDUALISMUL NATIUNILOR

Diferenţele dintre naţiuni fac ca fiecare jucător să îşi găsească una favorită, care să se potrivească stilului său de joc. Atributele sunt desprinse din caracteristicile generale ale naţiunii respective şi influenţează subtil strategia de dezvoltare şi/sau atac, făcând ca experienţa de joc să fie suficient de diferită de la o naţiune la alta. De exemplu, Rusia are puterea patriei-mamă, care are drept consecinţă principală faptul că unităţile din teritoriul inamic au attrition damage dublu ceea ce face ca ele să decedeze destul de repede dacă nu au un vehicul de aprovizionare cu ele. Coreeni au pe de altă parte puterea tradiţiei, ceea ce înseamnă că vor pleca cu un templu gata construit şi vor primi upgrade-uri gratuit pentru acesta. Fiecare naţiune are şi patru sau cinci unităţi unice.



INGREDIENTUL MINUNE: PROGRESIA TEMPORALA

Unul dintre cele mai atractive aspecte ale jocului este modul în care națiunea pe care o cârmuiți progresează de-a lungul a 8 epoci, din preistorie până în perioada modernă. Clădirile își schimbă aspectul, unitățile se transformă în unele în ton cu perioada în care vă aflați și noi tehnologii și unități devin disponibile. Singurul lucru iritant este că diferența dintre două națiuni aflate pe trepte de evoluție diferite nu este foarte mare, lucru reflectat de conflictele la nivel micro între unități de același calibru, din epoci diferite. Momentul în care doi cavaleri călare distrug un tanc spune foarte multe despre realismul conflictului între "generații". În realitate, cavaleria poloneză, de exemplu, s-a confruntat cu blindatele germane în al doilea război mondial (batalionul 18 Ulani vs Panzer-e, la Krojanty) și a fost literalmente spulberată, deși călăreții erau înarmați cu arme antitanc, nu cu săbii și lănci, așa cum a declarat mai târziu propaganda germană. Satisfacția de a fi din cele mai multe puncte de vedere cu un pas înaintea adversarului vă va face însă să treceți peste aceste mici anacronii.





Bătăliile navale nu pot avea loc decât pe hărțile cu mări interioare, evident



Sărmanul adversar nu are nici o șansă în fața tehnicii moderne

WEB: HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/RISEOFNATIONS

STRATEGIE

"Implementarea granițelor este de așa natură încât impune o strategie de atac progresiv, cu întărire de poziții".

avantaje, altele au dezavantaje, pe altele puteți câștiga cărți bonus. Per total, similar în concept cu Risk sau cu partea pe ture din seria Total War.

Mult mai interesante sunt modul skirmish (Quick Battle) și modul multiplayer, care vă vor ocupa mult mai mult timp decât campania pe care o puteți termina în maxim 10 ore de joc.

Rise of Nations aduce o serie de concepte interesante față de alte RTS-uri, dintre care cel mai important este cel de granițe naționale. Fiecare națiune are o zonă ocupată pe hartă, desemnată de granițe în culoarea jucătorului. Ele se extind odată cu construirea unui nou oraș și lărgirea teritoriului ocupat și sunt afectate de upgrade-uri de la templu, de construirea de forturi chiar lângă graniță și de upgrade-uri de la turnurile de apărare. Rolul granițelor este indirect economic (cu cât teritoriul ocupat este mai mare, cu atât strângeți bani mai mulți din taxe) și direct militar: unitățile inamice aflate în teritoriul propriu și unitățile proprii aflate dincolo de granițele inamice suferă de attrition damage, fiind măcinate de foame și dor de casă, probabil.

Implementarea granițelor este de așa natură încât impune o strategie de atac progresiv, cu întărire de poziții, cu suport de artilerie, o strategie mai complexă decât un rush prematur care, de cele mai multe ori, nu are nici un efect în Rise of Nations.

Dincolo de asta, mai iese în evidență folosirea generalilor, care cresc rezistența trupelor din jurul lor și au posibilitatea să utilizeze diverse tactici cum ar fi Ambush (care face invizibile unitățile aliate pe o anumită rază) sau Entrench (care le crește foarte mult rezistența la atacurile frontale). Apropo de atacuri frontale, Rise of Nations aduce un element nou în gama tactică, și anume atacul pe flanc, care este mai eficient decât cel frontal. Asta implică o serie de manevre pe câmpul de luptă, din fericire simplificate de pathfinding-ul decent și interfața utilă. Un bonus este faptul că atunci când trebuie să traverseze o apă, unitățile se "transformă" în bărci și ajung bine mersi pe partea cealaltă.

Sau faptul că grupurile de unități se aranjează singure în cea mai bună formație.
Pathfinding-ul unităților are totuși și unele mici probleme, date de faptul că o unitate de infanterie de bază este compusă din trei soldați, care însă au pathfinding separat și dacă unul se blochează și ceilalți ajung la destinație, următoarea comandă dată unității ar putea avea efecte neașteptate. De asemenea, manevrarea a trei armate cu zeci de unități poate crea probleme, și nu doar de pathfinding. Mă refer la scăderea performanțelor sistemului, mult mai mici decât în cazul unei bătălii cu multe unități în C&C Generals însă. Asta pentru că, deși arată bine și folosește DirectX 9, Rise of Nations este mult mai puțin avansat tehnologic decât C&C Generals. Cui îi pasă însă dacă jocul este 3D sau nu, atâta timp cât jocul pare 3D și arată foarte bine la orice nivel de zoom?

Rise of Nations ia tot ce este mai bun în jocuri ca Empire Earth, Age of Empire, Civilizations, C&C Generals și seria Total War și le amestecă într-un tot unitar ce vă va face să pierdeți multe ore în fața calculatorului sau în săli de jocuri cu prietenii.

Adrian Dorobăț



EVALUARE GENERALA

- \+ individualizarea națiunilor
- \+ complexitatea acțiunii tactice
- \+ grafica detaliată
- \+ progresia istorică
- − echilibrarea forțată a unităților din epoci diferite

JOCURI ALTERNATIVE

Rise of Nations

Empire Earth

Age of Empires

VERDICT XTREMPC

Un amestec excelent în ciuda lipsei de inovativitate **9**


Un joc de tactică destul de obişnuit de la un producător de la care numai asta nu am fi aşteptat

BITMAP BROTHERS

Acest nume nu mai înseamnă foarte mult în zilele noastre, dar a existat o perioadă în care producătorii acestui joc erau consideraţi veritabile vedete rock ale industriei de jocuri, nu numai datorită stilului de viaţă şi a insistenţei cu care preferau să îşi promoveze propria imagine în locul celei a publisher-ului, aşa cum se face de obicei, dar şi datorită jocurilor excepţionale şi pline de originalitate. Din păcate cel mai recent succes al lor, primul Z, datează tocmai din 1996 şi de atunci par să fi intrat într-o pană de imaginaţie căreia nu-i vedem încă finalul. Frontline Command nu este chiar genul de material care face oamenii să te ţină minte, iar Z2: Steel Soldiers (în imagine), lansat cu aproape doi ani în urmă, nu a reuşit să reînvieze cel mai original RTS făcut vreodată. În momentul de faţă au în proiect versiuni ale unora dintre jocurile lor mai vechi pentru consolele portabile şi o continuare a celui mai succes dintre ele, Speedball.



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: BITMAP BROTHERS • PUBLISHER: KOCH MEDIA • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.FRONTLINECOMMAND.COM

WORLD WAR II: FRONTLINE

Acelaşi război, alţi combatanţi

INTERACTIUNE

- mediu complet 3D care influenţează desfăşurarea jocului
- 25 de misiuni de single player împărţite între cele două grade de dificultate, 12 pentru "recruit" şi 20 pentru "veteran"
- 23 de tipuri de unităţi inspirate din realitate pentru fiecare dintre cele două părţi implicate în conflict

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

Multiplayer-ul pe Internet foloseşte serviciul GameSpy, dar în momentul scrierii acestui articol nu funcţiona încă. Durata de viaţă este scăzută de lipsa unui mod skirmish, în lipsa căruia singurele opţiuni de joc sunt campania şi multiplayer-ul.

TREBUIE SĂ FACEM O MĂRTURISIRE OARECUM JENANTĂ: nu mai avem nici măcar o singură introducere legată de cel de-al doilea război mondial în stoc. Gata. S-au terminat. Milioane de oameni au murit, ţări s-au destrămat şi au renăscut din propria cenuşă, imperii au dispărut pentru a face loc altora şi o mulţime de alte astfel de lucruri fascinante au avut loc, dar deja le ştiţi pe toate. Şi deja aţi avut ocazia să le experimentaţi din toate perspectivele posibile, iar noi am avut ocazia să scriem toate introducerile posibile. Ajunşi la capătul acestui lung şi întortocheat drum, nu putem decât să facem o jalnică tentativă de a începe articolul menţionând ce distinge acest joc de celelalte din genul lui, de parcă nu am mai fi apelat la această metodă disperată de atâtea ori în diverse forme, sau de parcă ceva ar distinge cu adevărat Frontline Command de Sudden Strike, Blitzkrieg, Close Combat şi atâtea altele.

Nu că diferenţele nu ar exista şi nu ar fi observabile cu ochiul liber, dar impactul lor general asupra jucătorului care s-a plictisit să tot invadeze Normandia şi a mai dat bătălia de la Bocage de trei ori până acum se reduce încetul cu încetul odată cu înaintarea în campanie, până când se pierde într-un amalgam confuz de gânduri despre Sherman-uri, mortiere şi poduri aruncate în aer. Iar mini-documentarele inserate pe parcursul campaniei, compuse din aceleaşi filme vechi pe care le folosesc toate emisiunile de pe Discovery şi însoţite de expunerea plictisitoare a unor fapte multe, prea bine cunoscute cu siguranţă, nu fac nici ele prea mult bine în această privinţă. Dar haideţi să subliniem, la finalul unei introduceri cam lungi pentru ceva ce teoretic nici nu există, că Frontline Command este diferit din destul de multe puncte de vedere de concurenţii săi.

În primul rând grafica 3D dă un plus de naturaleţe atât aspectului general cât şi desfăşurării acţiunii. Hărţile au fost realizate cu o migală demnă de toată lauda, reuşind să diversifice misiunile în ciuda obiectivelor foarte asemănătoare între ele şi să creeze oraşe foarte realiste, cu străzi întortocheate, maşini parcate în faţa clădirilor de toate formele şi mărimile, alături de peisaje suburbane uneori foarte reuşite. Să-ţi conduci armata într-o misiune de noapte prin o pădure plină de soldaţi spânzuraţi sau să treci prin mijlocul unei livezi domintă de culorile toamnei se constituie într-un preludiu mult mai eficace decât câteva imagini alb-negru aruncate de-a valma. S-au făcut destule eforturi pentru a mări sentimentul de imersiune prin simplificarea interfeţei şi adăugarea unor elemente realiste, ca moralul şi posibilitatea de a detecta inamicii cu ajutorul sunetului, al căror impact este însă redus de alte elemente care nu se potrivesc deloc. Pe cât de realist este comportamentul soldaţilor atunci când sunt paralizaţi de frică, pe atât de ridicol este faptul că au nevoie de un ordin special pentru a arunca cu grenade într-un tanc, în lipsa căruia preferă să-şi folosească puştile, lipsite de orice efect asupra blindatelor. Pe cât de încântător este modul în care gloanţele se împrăştie realist în jurul ţintei, pe atât de incredibilă este capacitatea rachetelor lansate de ingineri de a omorî



Clădirile sunt ciudat de uşor de distrus, un tanc poate demola orice din două lovituri



Ca şi în alte jocuri, numele unor bătălii cunoscute sunt folosite ca paravan pentru misiuni foarte generice, fără nici o legătură cu evenimentul istoric respectiv



Zonele nedescoperite încă sunt acoperite de o ceaţă care aminteşte de filmele vechi de groază





Invazia din Normandia este cea mai interesantă misiune a jocului



COMMAND

STRATEGIE

"Elemente realiste, ca moralul şi posibilitatea de a detecta inamicii cu ajutorul sunetului".

INGREDIENTUL MINUNE: INEVITABILUL 3D

Frontline Command arată mai bine decât concurenţii săi bidimensionali atât datorită tehnologiei superioare cât şi simţului artistic mai dezvoltat al designerilor. Peisajelor li se poate reproşa faptul că sunt toate variaţii pe aceeaşi temă, adică oraşe vest-europene, dar schimbarea treptată a anotimpurilor pe parcursul campaniei aduce cu sine o continuă modificare a registrului de culori. Cea de a treia dimensiune nu influenţează numai aspectul ci şi jucabilitatea, introducând câteva noi elemente tactice. Un lucru îmbucurător este că unităţile aflate pe o poziţie superioară nu au un avantaj automat, cei de jos se pot folosi de conformaţia terenului pentru a urca neobservaţi şi a-i lua prin surprindere.



cinci-şase soldaţi dintr-o lovitură. Serios, o divizie de ingineri din Frontline Command le-ar putea arăta chiar şi cavalerilor Jedi că viaţa nu e ca-n filme.

Interfaţa este superbă ca aspect, dar atât de puţin funcţională încât se transformă rapid în principala sursă de frustrare. Pe ecran nu apar decât harta şi arma folosită de trupele selectate, în timp ce ordinele sunt date prin intermediul unui meniu radial ce apare în urma unui clic al butonului din dreapta mouse-ului pe respectiva unitate. Acum încercaţi să vă imaginaţi cam cum arată o tentativă de a schimba ordinele unei trupe armate în mişcare, fără nici o comandă care să o facă să se oprească pe loc sau să declanşeze o pauză activă. De altfel, o mulţime de idei care nu mai sunt considerate moderne de mult, ca deja menţionata opţiune de a opri o unitate aflată în mişcare, sau cea de a-i seta agresivitatea, au trecut pe lângă cei de la Bitmap Brothers fără a-i impresiona în nici un fel. Putem în schimb să alegem formaţia în care se deplasează trupele, deşi nu foloseşte la aproape nimic şi în orice caz nu le împiedică să se disperseze pe drum, mai ales atunci când pathfinding-ul lor intră în conflict cu elemente de decor care nu ne-am fi imaginat niciodată că pot speria un soldat călit în lupte. Să-ţi vezi infanteriştii măcelăriţi în timp ce tancurile se luptă pe viaţă şi pe moarte cu o plantaţie de varză nu este nici măcar amuzant.

Acum ceva vreme, un cititor se arăta pe bună dreptate mirat de numărul mare de note 7 pe care îl acordăm. Suntem nevoiţi să admitem că este vorba despre o conspiraţie, dar nu una în care să fim implicaţi ca altceva decât simple victime. Cea mai mare parte a jocurilor sunt exact suficient de bune încât să le placă celor pasionaţi de genul din care fac parte, dar nu au nici o şansă (ori intenţie) de a merge mai departe de atât, iar Frontline Command este exemplul perfect.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- grafică inspirată, deşi tehnologia nu este chiar nouă
- design variat al misiunilor
- interfaţa nu este foarte funcţională
- partea fantezistă o copleşeşte pe cea realistă

JOCURIALTERNATIVE

World War II: Frontline Command

Blitzkrieg

Sudden Strike

VERDICTXTREMPC

Dacă v-a placut Sudden Strike puteţi să îl încercaţi

7



COLIN MCRAE

Pilotul scoțian a devenit cel mai tânăr campion mondial de raliu în 1995, însă de atunci nu a mai reușit să repete performanța nici măcar o dată, în ciuda faptului că s-a aflat foarte aproape de mai multe ori. Alături de numărul impresionant de raliuri câștigate are la activ un număr la fel de mare de abandonuri, care sunt cauza principală a insucceselor lui. Datorită întârzierii apariției versiunii de PC a jocului acesta a pierdut contactul cu realitatea, între timp Colin s-a despărțit și de echipa Ford și de copilotul Nicky Grist, a cărui voce o puteți auzi în timpul curselor. În momentul de față Colin McRae face parte din echipa Citroen și se află pe locul 7 în clasamentul provizoriu al campionatului mondial de raliuri.



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CODEMASTERS • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.COM

COLIN MCRAE RALLY 3

Drumul unui campion este plin de obstacole

INTERACTIUNE

- campionat compus din opt raliuri în locații foarte diverse: Japonia, Spania, Statele Unite, Suedia, Finlanda, Grecia, Australia și Marea Britanie
- mașina de concurs a lui Colin McRae din campionatul trecut, plus alte câteva alte mașini ce pot fi folosite doar în afara campionatului

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 750MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 4
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Multiplayer-ul într-un astfel de joc nu este incitant din principiu, odată ce mașinile nu se întâlnesc niciodată pe traseu, dar lipsa lui se adaugă listei de minusuri pe care Colin McRae Rally 3 le are față de partea a doua a seriei.

STAU ÎN FAȚA UNEI PAGINI APROAPE goale și contemplu cu tristețe nu numai posibilitatea de a rata termenul limită pentru că nu găsesc cele mai potrivite cuvinte pentru a-mi exprima dezamăgirea, dar și paralela ciudată dintre viața unui pilot de curse și cea a jocului care îi poartă numele. Și unul și altul au început furtunos, au câștigat o mulțime de fani, iar mai apoi au eșuat în a atinge înălțimile pe care succesul inițial îi îndreptățeau să le țintească. Diverse comentarii legate de versiunea pentru PlayStation 2 a lui Colin McRae Rally 3, apărută cu aproape un an în urmă, mă preveniseră că jocul nu are decât o singură mașină licențiată FIA, dar nu și că acesta este unul dintre multele puncte în care el rămâne în urma vârstnicului său predecesor.

Trebuie să admit că dimensiunea dezamăgirii inițiale a fost semnificativ sporită de întâlnirea unui bug stupid atât prin manifestare cât și prin seninătatea cu care a fost tratat de producători. Orice aș fi așteptat ca explicație referitor la sunetele bizare pe care le auzeam în căști, numai un sec și lipsit de rezolvări "nu este compatibil cu toate soluțiile audio/video integrate" nu. De aceea încercarea demo-ului este obligatorie în cazul în care doriți să achiziționați jocul și nu vă plac surprizele. Cu bunăvoința cuiva care nu trebuie decât să ceară pentru a căpăta o altă placă, am modificat configurația sistemului și am jucat în cele mai bune condiții pe care acest port făcut fără prea multă tragere de inimă le poate oferi. Inutil să spun că nici acestea nu sunt foarte impresionante. Ce merită menționat, însă, este că nici măcar nu a fost portată direct versiunea de PS2, mai întâi s-a făcut trecerea la XBOX și abia în final s-a ajuns pe PC, sechelele acestui traseu manifestându-se prin transformarea Force Feedback-ului într-o simplă sursă de vibrații vag legate de ce se întâmplă pe traseu.

Îmbunătățirea cea mai vizibilă este bineînțeles cea grafică, însă numai în cazul în care dețineți un sistem cu mult peste cerințele minime, care să fie capabil de menținerea un număr decent de cadre pe secundă după activarea anti-aliasig-ului, fără care impactul vizual este mult redus. Nici celălalt aspect care poate fi trecut la părțile bune, modelul fizic, nu-mi oferă posibilitatea de a-l menționa fără a pune un mare "dar" la sfârșit. Pe lângă faptul că superioritatea sa față de versiunea anterioară este destul de discutabilă, imposibilitatea de a face tunning la mașini în afara campionatului pune o amprentă foarte neplăcută pe singurele momente în care ne putem îndepărta de Fordul Focus. Iar acesta din urmă mi-a demonstrat cu vârf și îndesat de ce nu a reușit scoțianul să câștige nici un titlu în perioada în care îl pilota. Fără câteva modificări încă de la început nu numai că șansele de a ieși învingător sunt scăzute, dar nici măcar cele de a termina mai mult de câteva curse nu sunt prea mari.

În afara campionatului există posibilitatea de a alege din mai multe mașini, de la variante ale celor întâlnite în raliuri la unele de-a



Câteva peisaje sunt frumoase, dar nici unul cu adevărat spectaculos



Printre maşinile bonus se găsesc şi unele mai exotice, dar care nu sunt amuzante prea mult timp



Maşina de teren este greu de condus din această perspectivă pentru că dimensiunea ei face ca drumul să nu fie prea vizibil



Stropii de ploaie ce pică pe parbriz reprezintă una dintre noutăţile notabile

RACING

"Punctul său foarte a fost şi a rămas calitatea simulării".

dreptul exotice, printre care şi un Citroen de epocă. Din păcate însă, lipsa competiţiei reale şi a setărilor reduce destul de mult gradul de interes al curselor simple. Ceea ce este îngrozitor este că, oricât de mare ar părea lista problemelor înşiruite până acum, ea nu este nici de departe completă. Mai adăugaţi la toate acestea dispariţia modului arcade şi spectacolul deloc impresionant oferit de noul sistem de reluări pentru a putea avea imaginea reală a numărului de direcţii în care a avut loc un regres.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: REALISMUL

Cel mai important atribut al seriei Colin McRae Rally nu a fost niciodată grafica, numărul de maşini disponibile sau numele ce face referire la un binecunoscut pilot de curse cu look de muncitor la uzină. Punctul său forte a fost şi a rămas calitatea simulării. În această privinţă nu putem să-i reproşăm foarte multe nici noii apariţii, deşi combinarea celui mai interesant mod de joc cu cea mai neplăcută maşină reduce destul de mult şi din această bucurie.



EVALUARE GENERALA

- + aceeaşi simulare de calitate, cu o grafică îmbunătăţită
- – numeroase probleme tehnice
- – număr scăzut de moduri de joc şi maşini
- – suport necorespunzător pentru Force Feedback

JOCURI ALTERNATIVE

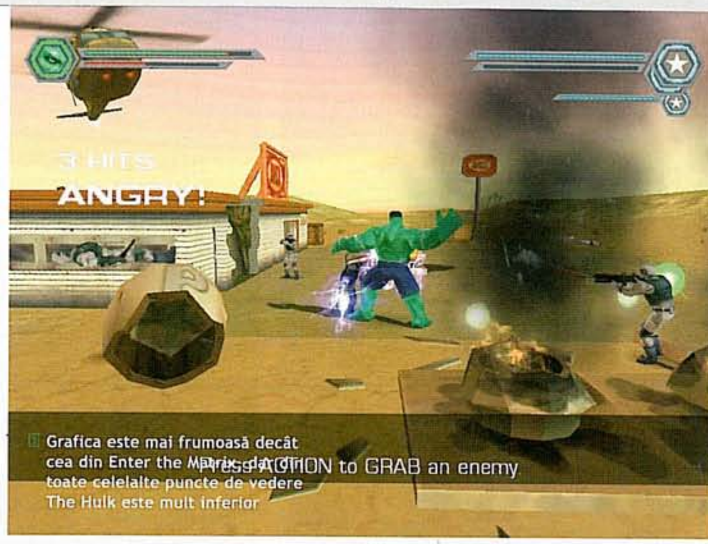
- Colin McRae Rally 3
- Colin McRae Rally 2
- Toca Race Driver

VERDICT XTREMPC

Un surprinzător pas înapoi **7**



Un joc pentru care editorialul lunii trecute ar putea servi ca prezentare



Grafica este mai frumoasă decât cea din Enter the Matrix, dar din toate celelalte puncte de vedere The Hulk este mult inferior


Inamicii dintr-un nivel reapar la infinit, așa că de multe ori este mai simplu să-i ocolești și să treci mai departe


Camera și modul de control fac din partea de infiltrare un coșmar



Și Hulk are un mini-joc de hacking, mai simplist, dar mai dinamic decât cel din EtM

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: UNIVERSAL • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.HULKGAMES.COM — ACȚIUNE

THE HULK

"Decât o înșiruire fără sfârșit de camere nediferențiate, pline de nenumărate clone ale aceluiași individ".

Un joc cu un monstru sau un monstru de joc?

INTERACȚIUNE

- 30 de niveluri, o parte reproducând decoruri din film, altele originale
- 25 de combo-uri, cu efecte foarte greu de distins între ele, dacă ne întrebați pe noi
- două tipuri de joc, luptă directă cu Hulk și furișare cu Bruce Banner

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 700MHz
- **Memorie:** 192MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0



RESPIRAȚIA I SE ÎNGREUNASE, INIMA ÎI bătea nebunește și simțea furia cum îi curge prin sânge ca un organism viu, punând stăpânire pe fiecare mușchi, pe fiecare gând, în final pe toată ființa lui. Privi în oglindă și se îngrozi văzând cum trupul i se transforma într-o monstruozitate de nerecunoscut, simțind cum toate gândurile i se scufundau într-o pâclă roșie, în afară de unul, cel care îl adusese în această stare: voia să distrugă ceva. O clipă mai târziu, un zgomot asurzitor le atrase atenția soldaților colonelului Ryker asupra zidului dintre ruinele căruia își făcu apariția gigantul verde pe care îl vânau de atâta timp. Doar că acum el îi vâna pe ei.

Pe mine însă, prea puțin aflat în contact cu planurile superioare ale conștiinței, un mult mai prozaic tip de suspans mă încerca în momentele în care destul de inspirata secvență introductivă se desfășura pe ecran. Ce aș prefera? mă întrebam. O combinație nemaiîntâlnită de atmosferă plină de tensiune și acțiune dătătoare de adrenalină care să mă atragă total în lumea bietului om de știință ce a pierdut frâiele propriului destin, dar să-mi contrazică spusele din editorialul lunii trecute, sau o tentativă lamentabilă de a păcăli cumpărătorii creduli, care să îmi ateste calitățile de analist și să mă plictisească timp de câteva ore? Jocul bun, fără îndoială, mi-am zis gândindu-mă că orele ar putea la fel de bine să se transforme în zile, dacă cele trei CD-uri pe care vine jocul ar fi pline cu niveluri, nu cu filme. Este oare The Hulk altceva decât o înșiruire fără sfârșit de camere nediferențiate, pline de nenumărate clone ale aceluiași individ, rostind aceleași replici fără sens și dispărând în același mod după ce-i ating cu o combinație savantă, dar aleatoare, de clicuri? continuă interogatoriul meu interior în timp ce filmulețul se termina apoteotic, în momentul ciocnirii dintre forțele armate și bruta dezlănțuită.

Dacă în loc să înceapă jocul, la finalul acelui moment în care speranțele îmi înfloriseră ca ghioceii sub soarele primăverii cineva ar fi tras scaunul de sub mine, probabil rezultatul ar fi fost mai puțin dureros. Ca să vă fac să înțelegeți de ce, nu am nevoie decât de exact două cuvinte: MOUSE; NU. Pentru a controla cel mai improbabil colorat monstru din lume aveți nevoie de doar șapte taste, patru pentru a te deplasa în direcțiile în care camera te lasă sau nu te lasă să vezi, iar celelalte pentru a lovi lucrurile din jur sau a le apuca și a lovi cu ele alte lucruri din jur. O idee foarte bună - mediu destructibil ale cărui părți componente pot fi transformate în arme - se duce pe apa sâmbetei când toate obiectele respective se găsesc acolo fără nici o explicație, de parcă toate apartamentele și canalizările din America ar fi pline de aceleași cutii de lemn și buline colorate verde (pentru viață) sau roșu (furie la pilulă). Enter the Matrix poate fi recomandat fanilor filmului, The Hulk nici măcar atât.

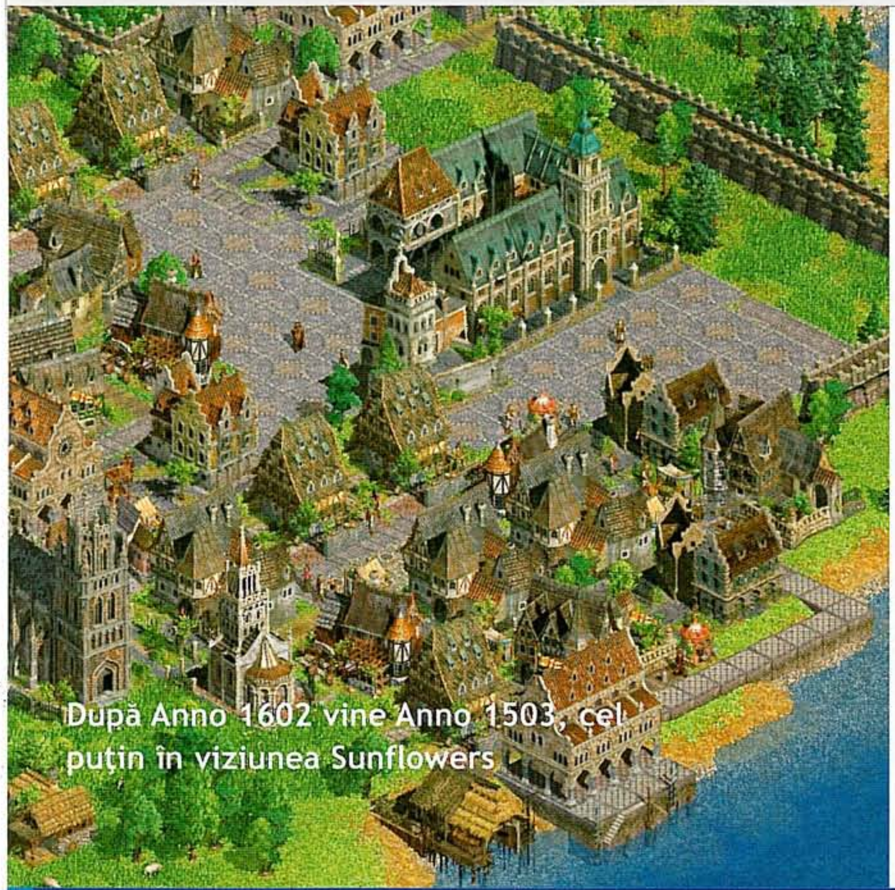
Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALĂ

- **+** filmulețele introductive
- **−** controlul, camera, partea de acțiune, cea de infiltrare, nivelurile, coloana sonoră ... înțelegeți?

VERDICT XTREMPC

Sunt verde de supărare — **4**



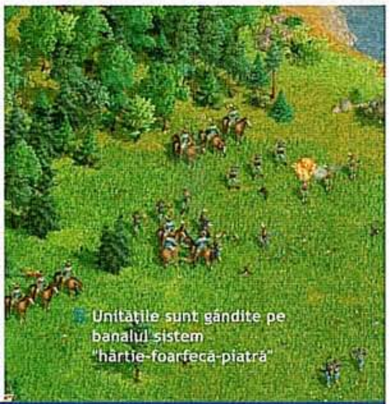
După Anno 1602 vine Anno 1503, cel puțin în viziunea Sunflowers



Designul clădirilor este identic cu cel din Anno 1602, ceea ce lasă un gust amar



Totul începe de la insulă sălbatică ce se transformă treptat într-un adevărat oraș



Unitățile sunt gândite pe banalul sistem "hârtie-foarfecă-piatră"

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: SUNFLOWERS/MAX DESIGN • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WWW: WWW.ANNO1503.COM

ANNO 1503

STRATEGIE

"Trebuie să colonizezi un arhipelag, la concurență cu alți întreprinzători".

Strategie germană. Este nevoie să spunem mai mult?

INTERACTIUNE

- colonizare în medii foarte diverse, de la tundră la junglă și deșert
- pe parcurs veți întâlni 9 culturi cu care puteți interacționa
- peste 250 de clădiri modelate după cele din secolul XVI

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Se pare că un patch va introduce opțiunea de multiplayer, dar credem că durata mare a unui joc nu va face această opțiune foarte atrăgătoare.

CA ORICE FORMĂ DE DIVERTISMENT, jocurile sunt o problemă de gust. Nici măcar cele mai bune dintre ele nu sunt lipsite de detractori și foarte puține dintre cele considerate groaznice nu au chiar nici un fan. Ce este mai curios aici este că gusturile nu sunt răspândite în mod uniform din punct de vedere geografic, anumite regiuni manifestând tendințe clare de a aprecia sau respinge anumite jocuri sau genuri. La fel cum americanii nu dau doi bani pe fotbalul nostru, iar noi putem găsi utilizări mult mai amuzante pentru o bâtă decât lovirea unei mingi din zbor, germanii consideră ca strategii adevărate jocurile în care trebuie să construiești cu grijă întregi comunități și sisteme economice, cu lanțuri de producție cu tot, care pentru americani nu sunt decât ... Hmm. Ați înțeles ideea. Suficient să spun că Anno 1503 este, ca și jocul a cărui continuare este, un succes enorm în Germania, în timp ce reviste respectabile din alte regiuni geografice l-au încadrat ca mediocru în cel mai bun caz.

Punctul nevralgic este unul care ne doare și pe noi, anume incapacitatea producătorilor germani (și nu trebuie să ne întoarcem decât cu o lună în urmă pentru un alt exemplu) de a duce gradul de interes al secțiunilor de luptă la același nivel cu cel al părții economice. Nu putem să nu fim categorici aici, dacă război total căutați, acesta nu este locul în care îl veți găsi. Deși este îmbunătățită față de versiunea anterioară cu mai multe tipuri de unități, partea de luptă este, sincer, doar un element de dificultate în plus, într-un joc ce numai ușor nu este. Campania suferă mult din această cauză, dificultatea sa extremă fiind sporită și de faptul că, spre deosebire de celelalte moduri de joc, aici violența nu poate fi evitată. Poate de aceea miezul jocului nu este campania, ce nu poate fi abordată decât după acumularea unei experiențe mai mari, ci hărțile în care începi de la o corabie încărcată cu materiale de construit și trebuie să colonizezi un arhipelag la concurență cu alți întreprinzători, care sunt atât de drăguți încât nu se înarmează decât dacă o faci și tu. Chiar și în acest caz, obținerea unei balanțe economice pozitive nu este deloc o glumă, este nevoie de construirea unei societăți foarte bine structurate și mai ales de satisfacerea tuturor nevoilor locuitorilor, fără a căror contribuție cuferele de aur se vor goli cât ai zice Cristofor Columb.

Ignorând stângăcia componentei militare, pe care orice fan Settlers sau Caesar o poate ierta, Anno 1503 este un exemplu strălucit de empire builder, pe care atenția la cele mai subtile detalii, de la grafică la sistemul economic, îl face foarte captivant. Singurul reproș care i se mai poate aduce este că subtilitatea se manifestă și în ceea ce privește diferențele dintre el și înaintașul său, majoritatea nefiind observabile la prima vedere.

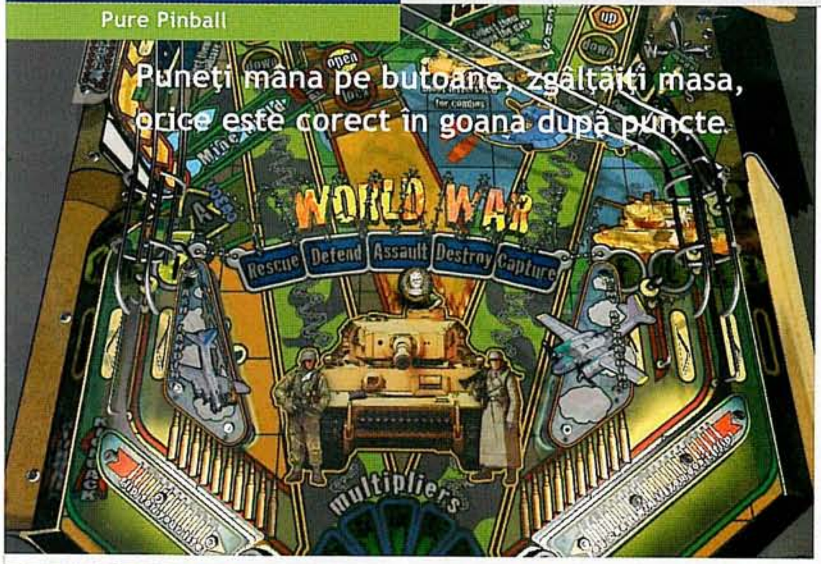
Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- + sistem economic foarte bine gândit ce oferă o continuă provocare
- − componentă militară slab realizată
- − prea puține noutăți

VERDICTXTREMPC

O continuare demnă, dar prea puțin îmbunătățită **8**



Puneți mâna pe butoane, zgâlțâiți masa, orice este corect în goana după puncte.



Masa cu tematica de curse este cea mai simplă dintre cele trei disponibile







Jocul dispune de 12 camere diferite prin intermediul cărora puteți urmări acțiunea

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: IRIDON INTERACTIVE • PUBLISHER: SIMON&SCHUSTER • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: HTTP://PUREPINBALL.COM

PURE PINBALL

ARCADE

"Puteți câștiga milioane de puncte cu trei strategii: combo-uri, multiball și jackpot."

Joaca cu bile adusă la rang de artă

INTERACTIUNE

- 3 mese de joc
- 5 bile și cel puțin 3 flipper-e per masă
- o gamă largă de bonusuri

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0



JOCUL DE PINBALL, SAU ÎN ENGLEZA DE baltă "flipper", este prin definiție un joc de nișă, care virtualizează un "sport" pe care mulți preferă să îl practice în realitate atunci când au ocazia. În cazul pinball-ului însă, dezvoltările tehnologiei grafice au făcut ca varianta digitală să progreseze atât de mult încât doar cei mai masochiști și cei mai conservatori dintre noi să prefere să joace alternativa mecanică.

Pentru a sumariza, avantajele pinball-ului virtual sunt grafica de multe ori peste cea a meselor reale, costul redus atât pentru producători cât și pentru jucător și atitudinea mai iertătoare a "mașinilor" față de inevitabilele stângăcii sau greșeli flagrante. Singurul dezavantaj pe care l-am putut găsi este lipsa mașinăriei propriu-zise, încercarea de a lovi cu pumnii sau picioarele tastatura sau monitorul în caz de scăpare a bilei în gaură neoferind deloc o eliberare satisfăcătoare de frustrări.

Pure Pinball vine de la un producător cvasinecunoscut (Iridon) și un publisher fără viitor (Simon&Schuster), dar este totuși o surpriză plăcută, reușind chiar să concureze cu Balls of Steel, care este în opinia mea jocul standard în domeniu. Grafica este prima care vă va impresiona, producătorii storcând și ultima picătură de performanță din placa video: modelarea camerei din jur, reflexii pe bilă, geam cu reflexii pe masă, "mobilier de joc" din zeci de mii de poligoane, toate acestea își spun cuvântul și în crearea unei experiențe de joc imersive, aproape fotorealistă, dar și în scăderea semnificativă a numărului de cadre pe secundă, chiar și în pe sisteme puternice. Pentru a putea admira în detaliu toată această splendoare, producătorii au implementat nu mai puțin de 12 camere, de la cea tradițională pentru jocurile de pinball până la una care redă acțiunea din perspectiva bilei (pur estetică, pentru că veți pierde bila foarte rapid). Din fericire, dacă pierderea bilei se petrece înainte să treacă 30 de secunde de joc, atunci ea vă va fi redată fără penalizare.

Cele trei mese ale jocului sunt tematice: Excessive Speed este dedicată curselor de mașini, Runaway Train Vestului Sălbatic, iar World War II, celui de-al doilea război mondial, evident. Pe fiecare aveți cel puțin un flipper suplimentar în afară de cele două de bază și puteți câștiga milioane de puncte cu trei strategii: combo-uri, multiball și jackpot.

Din păcate repetitivitatea acțiunii, cuplată cu numărul mic de mese disponibile și muzica ce devine iritantă dacă este ascultată prea mult fac ca jocul să aibă o durată de viață foarte scurtă.

Jucat în perioade nu mai mari de 20 de minute însă, Pure Pinball vă va aduce aminte vremurile demult apuse în care divertismentul era mecanic și nu digital. Și măcar pentru atâta lucru merită admirația.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

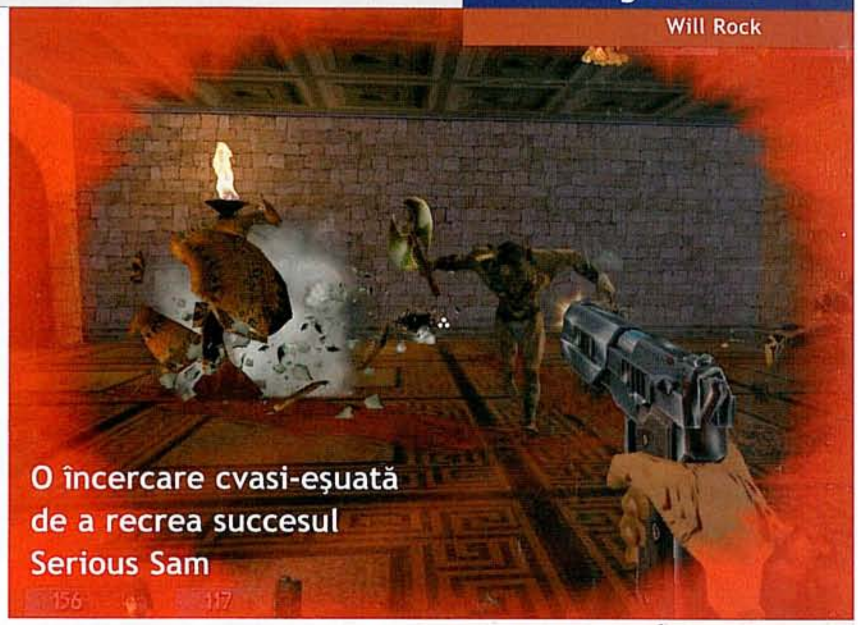
- + grafica excelentă
- + numărul mare de unghiuri de vedere
- − numărul mic de mese de joc
- − muzică și efecte audio mediocre

VERDICTXTREMPC

Un joc banal construit pe o premisă interesantă **8**



Designul unora dintre personaje este relativ inovator și, în consecință, interesant



O încercare cvasi-eșuată de a recrea succesul Serious Sam



Jocul este compus din numeroase arene conectate prin coridoare strâmte



Devalorizarea mitologiei grecești prin copierea în serie a unor creaturi unice





PREȚ: 25€ • PRODUCĂTOR: SABER INTERACTIVE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: HTTP://WWW.WILL-ROCK.COM

FPS

WILL ROCK

"Medusa Gun este o armă care împietrește adversarii pentru ca apoi să îi puteți face țăndări".

Serious Sam cu acțiunea în Grecia antică

INTERACTIUNE

- un mediu de joc influențat semnificativ de mitologia grecească
- 11 arme
- 10 niveluri pline ochi de inamici
- 18 tipuri de inamici

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 56

Există un mod cooperativ, în care cele 10 niveluri ale jocului pot fi parcurse de maxim 4 jucători care joacă împreună.

WILL ROCK ESTE ÎNTR-ATÂT DE evident o clonă de Serious Sam încât nici măcar nu i se poate reproșa asta. Diferențele sunt o poveste ceva mai coerentă, dar cu nimic mai credibilă și faptul că Will Rock este mai slab din majoritatea punctelor de vedere.

Atras într-o intrigă cu logică de benzi desenate (lucru evidențiat de faptul că introducerea este în stil BD) , Will Rock, un arheolog amator, se trezește recrutat de titanul Prometeu într-o luptă în care va trebui să înfrunte întregul univers mitologic grecesc. Monștri variați, de la minotauri la ciclopi și de la satiri la centurioni scheletici i se vor ridica împotrivă câtă frunză, câtă iarbă. Apariția unor șobolani mutant cu bombe legate de coadă este surprinzătoare, pentru că nu poate fi explicată nici în contextul SF al jocului, nici ca glumă de neînțeles.

Un personaj mai puțin amuzant decât Serious Sam, Will Rock are însă avantajul tehnologiei. Armele sale sunt ceva mai avansate decât arcurile cu săgeți, topoarele și săbiile opoziției. Faptul că Will a fost marcat cu un tatuaj șic de Prometeu, ceea ce simbolizează faptul că este pe jumătate titan, nu trebuie trecut cu vederea. Pentru că, dacă adunați comorile de pe parcursul jocului, veți putea să căpătați (contra cost) puteri miraculoase de la altarele (destul de rare) răspândite prin joc. Aceste puteri sunt în număr de trei: titan damage, titan immortality și titan motion, acesta din urmă fiind celebrul mod slow-motion făcut celebru de Matrix și Max Payne.

Chiar dacă mai evoluat decât cel din Serious Sam, motorul grafic din Will Rock suferă din cauza neoptimizării și este folosit prost. Astfel că veți vedea zone ce par încă în lucru, cu texturi întinse, decolorate și șterse, precum și monștri făcuți din topor, care par desprinși din jocurile de acum 3-4 ani. Efectul de lens-flare este atât de hidos și iritant încât vă recomand oprirea lui din meniu încă dinainte să intrați în joc.

Singurul lucru care merită apreciat este modul în care o parte din obiectele din joc se sfărâmă în momentul în care sunt lovite de un proiectil: în timp real, fără animații predefinite. Acest lucru este pus în valoare de Medusa Gun, o armă care împietrește adversarii pentru ca apoi să îi puteți face țăndări. Restul armelor sunt banale, ba chiar mediocre din cauza modelelor de proastă calitate și a efectului deloc spectaculos. Sunetele lor nu sunt la fel de satisfăcătoare ca cele din Serious Sam (vă aduceți aminte de Cannonball), și acest lucru este valabil pentru întreaga parte audio a jocului: slab înspre mediocru, ba chiar iritant pe alocuri. Face excepție melodia din meniul principal: "I wanna rock" de la Twisted Sister, care, la o analiză atentă, este de fapt singurul lucru cu adevărat bun din tot jocul.

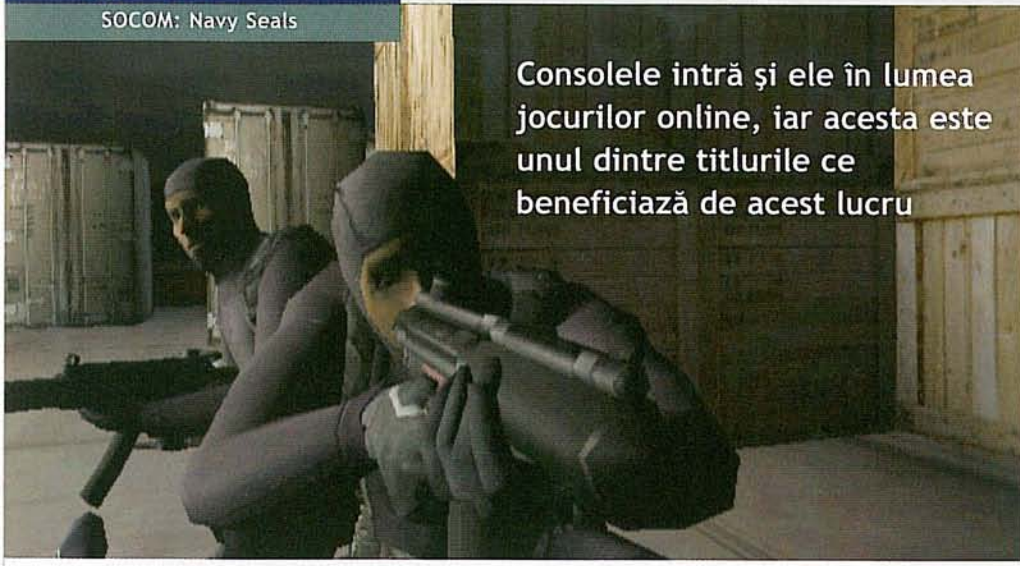
Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- \+ distracție fără stress
- − armele neinspirate
- − durata mică de joc
- − lipsa de optimizare ce duce la performanțe scăzute

VERDICTXTREMPC

Deziluzionant din multe puncte de vedere **6**



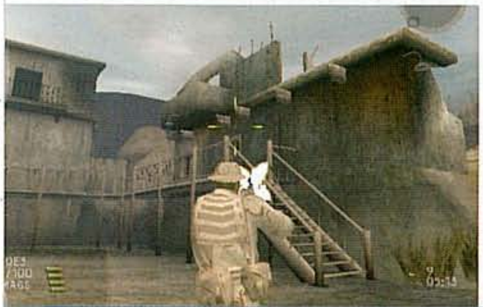
Consolele intră şi ele în lumea jocurilor online, iar acesta este unul dintre titlurile ce beneficiază de acest lucru



În multiplayer există posibilitatea de a forma clanuri



Coechipierii sunt ceva mai inteligenţi decât inamicii





PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: ZIPPER INTERACTIVE • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: SONY OVERSEAS • WEB: WWW.US.PLAYSTATION.COM — ACŢIUNE

SOCOM: NAVY SEALS

CounterStrike pentru PlayStation 2?

PÂNĂ CÂND HALO NU A INTRODUS ÎN mod curajos sistemul de control tipic pentru PC în lumea shooter-elor de consolă nimeni nu se mai gândise la asta şi după experienţa cu SOCOM: Navy Seals- pot să înţeleg foarte bine de ce. În timp ce mă strecuram prin culoarele infestate de terorişti ale primului nivel de single-player, pe o traiectorie ce amintea de driblingul genial al lui Zidane sau mai curând de drumul spre casă al unui petrecăreţ pe la şase dimineaţa, râdeam efectiv de mine însumi. Îmi ziceam că sigur pot face mai mult de atât până şi în viaţa reală, chiar în lipsa unui coechipier care să împuşte toţi inamicii înainte ca eu să-mi ridic privirea pierdută fără speranţă în direcţia podelei.

Apoi s-a întâmplat ceva extraordinar. Câteva cuvinte în ruseşte s-au auzit în spatele meu, moment în care m-am răsucit brusc dintr-o singură mişcare şi l-am eliminat înainte să apuce să reacţioneze. O mişcare pe care uitasem că am avut nevoie să o învăţ vreodată, o simplă întoarcere cuplată cu o eschivă, m-a umplut de entuziasmul unui copil aflat în faţa primului său bastonaş la ora de caligrafie. Pentru că a fost prima dovadă că sistemul într-adevăr funcţionează. Probabil datorită controlului mai greoi, perpectiva la persoana întâi pare claustrofobică faţă de cea de pe ecranul unui PC iar cea la persoana a treia nu favorizează ţintitul precis, dar pe undeva pe la nivelul trei mă obişnuisem şi cu necesitatea de a schimba modul de vedere în funcţie de împrejurări şi cu folosirea celor două joystick-uri pentru controlul personajului. Un joc a cărui idee principală este introducerea delicată a începătorilor într-un gen aflat abia în perioada sa de început păcătuieşte în această privită doar printr-o complexitate puţin exagerată, folosind absolut fiecare buton al controller-ului de PlayStation 2 pentru a permite o mulţime de acţiuni, de la furişat la sărit şi de la examinarea hărţii la dialogul cu ceilalţi membri ai echipei.

Genul despre care este vorba, în caz că nu aţi înţeles încă, este shooter tactic de multiplayer pentru console, definiţie complexă ce se transpune în termeni mai simpli prin ceva ce se aseamănă prea mult cu celebrul CounterStrike pentru a fi o coincidenţă, dar se desfăşoară în faţa televizorului. Iar în ceea ce priveşte începătorii despre care vorbeam, în mod normal ei nu sunt jucători de PC încercând experienţa consolelor ci posesorii de PS2 pentru care jucatul online este încă un lucru de dată recentă, la fel ca şi controlul á la Halo sau lupta împotriva terorismului. Fie pentru a putea fi adresat şi celor fără spirit competitiv, fie pentru a oferi şansa unui antrenament înainte de a începe confruntarea cu adversarii umani, SOCOM are şi o campanie single-player suficient de lungă încât să nu pară un simplu tutorial, de fapt, întinzându-se pe parcursul a 12 niveluri ce însumează undeva între 10 şi 15 ore de joc.

Din cauza dificultăţilor de adaptare nu pot condamna cu adevărat incompetenţa AI-ului inamic ce are spiritul de observaţie al unui pisoi nou-născut şi, într-unul dintre cele mai emoţionante exemple de fair-play pe care le-am văzut vreodată, tendinţa de a încerca să te lovească în cap cu patul puştii atunci când este foarte aproape, în loc să tragă şi să te oblige să repeţi nivelul până înveţi să joci sau dezmembrezi microfonul de frustrare. În ceea ce ar putea fi o lovitură de geniu dacă accentul meu englezesc ar fi ceva mai bun, microfonul ataşat de casca ce se livrează odată cu jocul nu este util numai în multiplayer ci şi pentru a da ordine coechipierilor controlaţi de AI în campanie. Sigur, pentru veteranii CS-ului modurile de joc ar putea să pară cam neoriginale, iar pentru fanii Rainbow Six lipsa multiplayer-ului cooperativ este un minus important, dar ceea ce îşi propune, să convingă utilizatorii consolelor de farmecul lumii online, SOCOM: Navy Seals reuşeşte cu brio.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation 2

VERDICTXTREMPC

Un prim pas făcut sub auspicii favorabile **9**

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ŞI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: UBISOFT — ACTIUNE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Plaja de la 2 Mai, premiul Oscar şi Tweety, toate într-o singură prezentare pentru Splinter Cell? Merită un Carmageddon 2.

CÂŞTIGĂTOR!

DACĂ NSA AR FI ÎN ROMÂNIA, tu ai fi agentul Tomiţă Pescaru şi ai lua Săgeata Albastră să ajungi repede până în Georgia unde ai de rezolvat prima ta misiune. Acolo afli mai întâi că numărul de laptopuri pe metru pătrat de la ei este cam acelaşi cu numărul de fete bronzate neuniform de pe plaja de la 2Mai. După care eşti obligat să omiţi mirificul peisaj georgian deoarece mergi numai noaptea, pe acoperişuri şi vezi A/N. Oricum, nu te consolează ideea că AI-ul agenţilor este tot mai tâmp pe măsură ce rezolvi quest-urile care, de altfel, îţi solicită intuiţia la maxim sau te fac să suni noaptea la prietenii care au trecut de misiunea unde tu eşti blocat.

Replica tipică de AI anemic "I think I saw something" îţi aminteşte invariabil de Tweety, însă mai grav e că AI-ul nu continuă nici măcar cu "I diiid!I did taw a puffy cat!". Culmea penibilului o ating când trec câte doi orbeţi pe lângă nasul tău repetând aproape sincron aceeaşi replică de idiot panicat. Dacă poţi trece peste asta, te uiţi la ceasul de perete care merge în timp real, mai împuşti o cameră de supraveghere, mai te agăţi de o streaşină prăfuită, mai găseşti un gadget interesant sau mai oftezi a bine când îţi iei doza de sănătate. Şi treci la next level.

Întunericul - vital în meseria ta de spion - face deliciul acestui joc căci măreşte automat tensiunea, însă tot el te obligă să faci 70% din traseu cu night-visionul pe ochi, ceea ce poate fi frustrant. Te mai uimeşte la culme şi soft-body phisics, dacă nu cumva mai demult ai mai văzut ceva asemănător la steagul Invictus din excelentul 1NSANE.

Datorat în primul rând jocului de lumini şi umbre, nivelului de detaliu extrem, Splinter Cell ridică mult standardul realismului în jocuri, iar dacă ar fi fost un film, ar fi luat sigur Oscarul pentru decoruri şi scenariu, dar şi Zmeura de Aur pentru actori secundari şi montaj.

Autor: **Lucian Vânătoriu**

VERDICT 8

PRODUCĂTOR: SHINY — ACTIUNE

ENTER THE MATRIX



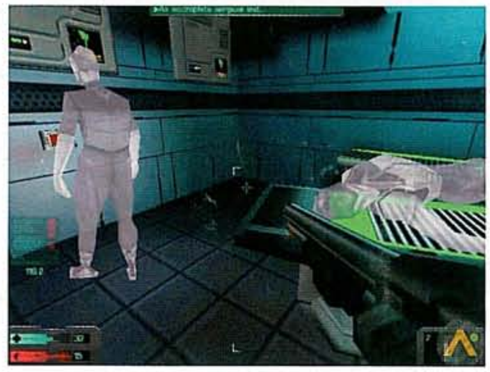
POVESTEA FILMULUI PARE MAI DEGRABĂ povestea jocului ... un joc neînceput dar continuat cu "Enter The Matrix"... paralela este aproape imposibil de ignorat. În joc, într-adevăr, totul poate fi real cu excepţia faptului că nu ai nici cea mai mică şansă să mori în realitate. CPU-ul tău dă viaţă matricii, agenţii reprezintă coduri program (care din păcate nu se auto-upgrade-ază pentru a-ţi face faţă), realismul audio-grafic te ajută să te scufunzi în visul digital creat parcă numai pentru tine. Jumătate anonim, tu eşti persoana din spatele eroului, care îi netezeşte calea şi îl ajută, deşi nu te-a rugat nimeni. Secvenţele cinematice sunt amuzante dacă ai avut şansa să vezi şi filmul - bugetul "micuţ" avut la dispoziţie este probabil cauza înlocuirii lui Neo cu tine. Mişcările caracterului sunt shaolin-naturale dar puţin imprecise, iar modul "bullet time" îţi poate da dureri de cap dacă îl foloseşti în exces - fără el însă, nu ai acces la cele mai spectaculoase lovituri. În privinţa şofatului, se vede clar faptul că Niobe a downloadat programul de condus tancuri în locul celui auto. Poliţiştii, la fel ca şi pe la noi, dispar în momentul în care sunt bătuţi bine, iar vecinii tăi din Zion sunt nişte biete animăluţe trimise la sacrificat în matrice... noroc că eşti şi tu prin preajmă. Toate bune şi frumoase în rest, cu puţină imaginaţie ar fi ieşit un "film" mai bun care mergea jucat şi a doua oară. Continuarea jocului (Exit Ză Matrix) a fost programată pentru lansare în Noiembrie când veţi avea ocazia să vă prăjiţi în masă procesoarele atunci când Neo va distruge definitiv Matricea. Pentru a vă strica plăcerea, vă mărturisesc că am descoperit şocat cine va avea rolul lui Neo în joc - Sergiu Nicolaescu!!!

Autor: **Emilian Epure**

VERDICT 9

PRODUCĂTOR: LOOKING GLASS — RPG

SYSTEM SHOCK 2



VENIT DE LA DEFUNCTA LOOKING GLASS STUDIOS, System Shock 2 este un hibrid shooter/RPG amplasat într-un univers cyber punk şi predecesorul lui Deus Ex în domeniu. Feelingul este excelent. După ce te înrolezi la Marines, Navy sau O.S.A şi faci câţiva ani de pregătire te trezeşti pe o navă aflată la 67 trilioane de mile de Pământ, fără amintiri din ultimele săptămâni. O inteligenţă artificială a preluat controlul navei, iar tu trebuie să o învingi.

Monştrii sunt terifianţi, poate nu pentru marine-ul înarmat cu lansator de grenade, dar în mod cert pentru navy-ul care stă cu inima în dinţi în timp ce încarcă ultimul glonte pe ţeava pistolului. Pe parcurs găseşti loguri audio ale unor membri ai echipajului, ceea ce adaugă incredibil de mult la atmosferă. Jocul tinde să se împută foarte repede şi nu de puţine ori produce tresăriri spasmodice la auzul unui monstru, dar creează dependenţă. Nu subestimaţi feature-ul de save/load pentru că veţi remarca repede că nivelul de dificultate "normal" este uneori mult mai greu decât v-aţi aştepta.

NPC-uri nu prea sunt, dar alte entităţi compensează absenţa. De exemplu, episodul sublim în care vezi o fantomă spunând "they're not gonna change me; Rachel, kids, I'm sorry" după care îşi trage un glonte în cap.

Muzica este prea bună pentra a fi descrisă în cuvinte. Totul este complex, plin de detalii (dezvoltat pe engine-ul de Thief) şi este chiar extraordinar să fii ascuns în întuneric iar un robot să întrebe "where are you?", iar după ce îl serveşti cu un glonte să răspundă "don't do that again". Controlul personajului este amănunţit, ai inventar, îţi îmbunătăţeşti skill-urile etc... Per total, nota finală este 9, pentru excelenţă şi munca probabil sisifică depusă în producţia lui. Aplauze, avem un clasic.

Autor: **Silvestru Tomiţă**

VERDICT 9

LINISTEA DINAINTEA FURTUNII

SAU FULGERUL NU LOVEŞTE DE DOUĂ ORI ÎN ACELAŞI LOC

Era o zi extraordinar de toridă. Căldura începuse să se răspândească harnică încă de dimineaţă când soarele ţâşnise în capul cerului entuziast ca un aruncător de flăcări cu combustibil nelimitat. La 8 seara, aerul colapsase deja şi nu se mai mişca deloc, făcând ca orice mişcare să pară un înot greoi printr-o moluscă umedă şi caldă, pleoştită peste Capitală.

Hercule, o potaie jumătate moartă (dacă era să te iei după mirosul care o învăluia)-jumătate crocodil (dacă era să te iei după dantură), suferea câineşte la poalele unui imobil vechi, care se ţine bine pentru etatea lui. Dacă era să îşi dorească ceva, îşi dorea câţiva metri suplimentari de limbă ca să poată transpira mai eficient. În nici un caz nu-şi dorea să fie deranjat. Prin grilajul din spatele lui se iţi un pai însă, care se învârti puţin şi apoi se orientă către urechea câinelui, strecurându-se silenţios către canalul auditiv.

- Suflă, acu'! se auzi o voce înăbuşită de la demisol. La capătul celălalt al unui şirag de paie înfipte unul într-altul, în camera întunecoasă de sub nivelul străzii, Stan Gherghe suflă din răsputeri. În următoarea secundă, Hercule schelălăi strident şi fugi drept între roţile unui camion de îngheţată, părăsind efectiv povestea noastră.

În garsoniera de la demisol, patru persoane răsuflară uşurate după scârţâitul de frâne. Stan Gherghe, pe care deja îl cunoaşteţi, îşi reumplu plămânii goliţi de aer. Emil Verdeş, strecurat lângă geam pentru a manevra şirul de paie, era instrumentul prin care fusese dus la îndeplinire planul machiavelic imaginat de Dan Movilă şi Ticu Maiorescu, ceilalţi doi locuitori ai camerei, care stăteau lăţiţi pe o saltea întinsă de-a curmezişul camerei strâmte.

- Mamă, aer, în sfârşit! oftă din rărunchi Dan.
- A naibii jivină cum şi-a găsit tocmai geamul nostru să îşi facă siesta, se miră tardiv Ticu.
- Ce siestă, intrase deja în putrefacţie, îl contrazise Emil, în timp ce ocolea măsuţa cu calculatorul. Se balansă apoi precar şi făcu un pas peste cei doi întinşi pe saltea încercând să ajungă la fotoliul de lângă uşă, dar rămase crăcănat.
- Nu-mi spune că te-a apucat sciatica, chicoti Stan.
- Nu, dar am găsit eclerul pe care îl căuta Dan, scrâşni din dinţi Emil.
- Da? Unde e? deveni acesta brusc interesat.
- La mine pe talpă! răcni Emil.
- Aha. Mişcă-te, că ne iei aerul, zâmbi Dan prefăcându-se indiferent.

Încruntat, Emil se trânti în fotoliu.

- Ai putea la un moment dat să mai faci şi tu ordine pe aici. Cine ştie ce mai găseşti sub tot haosul ăsta.
- Tricoul cu Metallica? chicoti Ticu, dar nimeni nu sesiză apropo-ul. Mai ales Dan, care asculta doar Modern Talking şi Adriano Celentano.

Cei patru erau adunaţi ca de obicei vineri seara pentru o vizionare de film pe calculator. În seara de faţă, filmul ales era "Darkness Falls", un horror subţirel cu o creatură care ucidea doar la căderea întunericului. Fusese ales drept completare după Pitch Black, care era cam acelaşi lucru, doar cu mai multe creaturi şi Vin Diesel ca bonus.

- Emil, ucide becul ca să dea nătărăii ăştia drumul la film. Şi-aşa e o ciorbă lungă care nu sperie pe nimeni.
- Da, cine vorbeşte, rânji Ticu. Mai ţii minte când ai făcut stop cardiac la The Ring şi a trebuit să îţi facem injecţie cu adrenalină?
- Da, mai ţin minte, zâmbi ameninţător Stan. Mai ţin minte cum adormisem şi mi-aţi băgat un cub de gheaţă după gât. Şi când am început să urlu mi-aţi făcut o injecţie cu Xilină în picior de puteam apoi să sparg lemne cu el. Cred că ai văzut cam multe filme şi ţi s-a dus ţinerea de minte.

Tensiunea care plutea în aer fu sfâşiată de un tunet care se rostogoli greoi pe pista de bowling a cerului, făcând să vibreze totul în cameră. Uşa de la dulap, fără balamale şi lipită cu scoci se desprinse în slowmotion şi căzu peste degetele lui Emil, care abia sfârşise să îşi raşcheteze eclerul de pe talpă. Acesta strânse din dinţi apoi începu să înjure birjăreşte.

- Vine furtuna..., observă Dan ceea ce era evident. În momentul următor un trăznet lumină orbitor camera, în timp ce sunetul le făcu timpanele să vibreze dureros. Ploaia începu să curgă cu un ropot asurzitor.
- Închide naibii geamul că ne înecăm aici ca nişte şobolani, strigă Ticu.
- Mamă, cum plouă....Ce bine-mi pare că sunt la adăpost, zise Emil deschizând uşa şi urcând pe scări către curtea interioară.
- Vreau şi eu să văd cum plouă, zise Stan şi plecă după el. Dan închise geamul şi urmat de Ticu, urcă şi el pe scările întunecoase către curtea interioară. Afară cerul era atât de negru încât era practic noapte şi din norii întunecaţi se revărsau şuvoaie de apă atât de dense încât părea ca şi cum cineva ar fi plimbat foarte rapid o cortină lichidă înainte şi înapoi.

O mişcare în gangul care înlesnea accesul din stradă în curtea interioară îi atrase atenţia lui Dan, care îi trase una în umăr lui Emil, ca să îi atragă atenţia. Emil remarcă grupul de fete ude leoarcă ce se adăposteau în gang şi îi trase una peste umăr lui Ticu. Ticu le văzu şi el şi îi trase una peste umăr lui Stan, care se afla cel mai aproape de trepte şi, dezechilibrat, se duse la vale de-a rostogolul.

- Tricouri ude! şuieră Emil.
- Fă-le semn! Fă-le semn! îl înghionti Ticu.

Dan şi Emil începură să facă semne disperate de după uşa cu geam, în timp ce din subsolul întunecat, Stan gemea ceva de genul "Tricouri ude, vă omor dacă nu văd". Ca un făcut, fetele văzură semnele şi o luară la fugă către uşă.

- Uite, aleargă...spuse Ticu visător, admirând atât de concentrat priveliştea încât se aburi geamul. Pentru o clipă, nubilele forme ude părură că aleargă cu încetinitorul, izbite apetisant de şuvoaiele de apă. Acţiunea se acceleră dezastruos în momentul în care băieţii realizară că fetele se grăbesc şi că uşa se deschide către interior. Împinşi de uşă, ei făcură un pas în spate, blocându-i la unison calea lui Stan, care se prăbuşi pentru a doua oară pe scări.
- Tricouri uuuuuuuuuuu(Buf!)........dee-ee, fu tot ce se auzi, finalul fiind pe fondul unei exhalaţii dureroase.

***

Când se trezi, Stan era întins pe saltea cu capul în poala unei brunete zglobii pe nume Mirela. Camera devenise neîncăpătoare, încât toată lumea sprijinea sau se sprijinea de cineva. Ceea ce nu părea să deranjeze pe nimeni. Era semiîntuneric şi mirosea plăcut a ploaie şi haine ude. Afară continua să plouă torenţial.

- Stan, eşti treaz? Ce bine, apasă şi tu pe buton să continue filmul! zise Emil.
- Hihi, râse amuzată o blondină, am citit într-o revistă de calculatoare că pe timp de furtună calculatoarele ar trebui oprite, pentru că ar putea fi defectate de descărcările electrice.
- Da, sigur, chicoti Dan, care se gândea la altceva în timp ce citea printre rânduri mesajul "I'm a girl" de pe tricoul tipei.

Afară trăzni drept în stâlpul de iluminare publică, cu o lumină atât de puternică încât se văzu direct prin peretele de cărămidă, devenit brusc transparent. Curentul se scurse în reţeaua electrică, stingând lumina în case şi pe stradă pe o rază de 2 kilometri. O bună parte din curent intră în reţeaua internă a imobilului şi din aceasta o cantitate semnificativă se scurse în calculatorul lui Dan. Partea din spate a monitorului explodă instantaneu, iar partea din faţă se transformă în antracit şi crăpă inofensivă. Conţinutul carcasei se transformă în ghiveci de plastic topit şi circuite arse, iar din tastatură curentul îşi continuă drumul prin degetul de pe tasta Space al lui Stan şi sări rapid dintr-o persoană în alta până ce din ciorapii uzi ai lui Dan trecu în calorifer şi se pierdu definitiv în reţeaua de ţevi.

- Paaandeleeeeeeeeeee! răcni o voce răguşită, dar definitiv feminină la etajul de deasupra. Vezi că iar s-au ars siguranţele...

În camera de la demisol, o duzină de figuri trăznite se priviră tremurând aleator, compunând cu coafurile afro la minut o scenă perfectă din anii '70.

- Să mă ţineţi la curent cu ce se întâmplă, zise Stan şi leşină pentru a doua oară.